jen za 99,90 s 9GB DVD

SPECIÁL: 26 + 1 NEJLEPŠÍCH HER ZDARMA

AMERICA'S ARMY Simulátor americké armády v nejnovější verzi

GAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOLPĚ

Detailní odhalení
Hellgate: London
Přestaňte snít o Diablu 3!
Budoucnost žánru přichází

Na DVD desítky utilit pro lepší hraní

World of Wacraft: Burning Crusade
Uspokojí dalších 7,5 milionů hráčů?
Hráli jsme ostrou verzi

Téma čísla
Herní horoskop 2007
Hvězdy a rok 2007:
Nejočekávanější hry, trendy, spekulace

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 1/2007
9 771214 919013 01

TNTRADE

VÁŠ DISTRIBUTOR

PŘINÁŠÍME VŠE, O ČEM JSTE DŘÍVE SNILI

Acutake Elegant

Designově elegantní černá PC skříň pro běžné kancelářské a domácí multimediální počítače (skladem i další typy designů)

499,- Kč

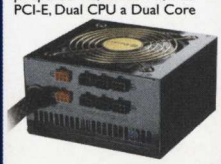
Aerocool T40

Velmi atraktivní PC skříň s jedinečným aerodynamickým tunelem a centrální LCD jednotkou pro kompletní řízení

1792,- Kč

Enermax Liberty 500

Špičkový PC zdroj pro náročnější počítače s cable managentem a podporou SLI, CrossFire, Dual PCI-E, Dual CPU a Dual Core



2398,- Kč

ExactGame 9000

Nejlepší laserová světová myš pro grafiku a hráče

Laserová technologie G20, Fullspeed, brašna, speciální brusle, real dpi switching

1298,- Kč

Gigabyte Aurora 570

Futuristická skříň s vynikajícím chlazením a světelnou projekcí

3719,- Kč

LC Power 550W GP

Tichý a výkonný 550W zdroj s Green Power specifikací a zvýšenou účinností

Speciální 14CM ventátor s teplotním čidlem

994,- Kč

Lian Li PC-B20B

Luxusní počítačová skříň pro nejnáročnější uživatele s nadčasovým designem a špičkovým zpracováním

6.938,- Kč

Primecooler NBHP1

Absolutně tichý celoměděný chladič čipsetu

70x37x89mm - Heatpipe
Mohutné žebrování
139,5g - NOISELESS

399,- Kč

Revoltec Fightboard

Špičková multimediální klávesnice pro hráče s 11 hot klávesami a

10 (20) makro klávesami
super design

Advanced česká verze !!!

1.299,- Kč

Scythe S-Flex 120mm

Špičkový ultra tichý 120mm fan s novou Sony FDB technologií

Životnost 150.000 hodin
Hlučnost 8,7dBA

311,- Kč

Seasonic 401 HT

400-600W

Značkový kvalitní zdroj 400W s 12cm tichým chlazením

1.399,- Kč

Silverstone Grandia

Špičkově vybavená multimediální desktop skříň se širokými možnostmi a dostatečným prostorem pro výkonné počítače

3.133,- Kč

Thermaltake Lanbox

Nejnovější super skříň pro často přenášené výkonné počítače

2.199,- Kč

ViPower VPA-5010

Špičkový hliníkový výměnný rámeček se šuplíčkem pro SATA disky a SATA připojení i v černé verzi (možnost nákupu dalších šuplíčků)

552,- Kč

XG Sidewinder 2

velmi atraktivní designovaná skříň zejména pro stavbu herních PC v různých barevných mutacích

1.399,- Kč

VÍCE JAK 1 000 000 KUSŮ PRODUKTŮ NEUSTÁLE SKLADEM!

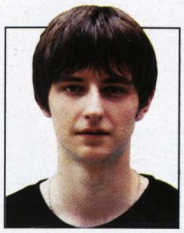
ČESKÁ REPUBLIKA **WWW.TNTRADE.CZ**
SLOVENSKÁ REPUBLIKA **WWW.TNTRADE.SK**

NAVŠTIVTE PŘÍMO NAŠE SHOWROOMY V HRADCI KRÁLOVÉ, PRAZE A BRATISLAVĚ

TEL.: 495 800 720

Ceny uvedeny pro koncového uživatele bez DPH a poplatků. Ceny platné ke dni 22.12.2006 a změna ceny i tiskové chyby jsou vyhrazeny. Platné ceny najdete vždy na našich www stránkách.

JEN 777 KČ
za Doupě na celý rok.
Podrobnosti na straně 59



Kamil Gric, šéfredaktor

VYHNÁNI Z RÁJE

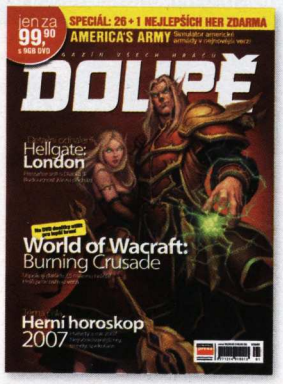
Vánoční svátky byly pro mnohé rájem, v nichž se naplno projevilo jejich virtuální já. Vánoční pitky ve WoW hospodách, shánění ingrediencí pro „online" štědrovečerní tabuli a opuštění jen s těžkým srdcem rozehrané bitvy večer o Štědrém dni, kdy už si rodina žádá trochu pozornosti. Moje Vánoce letos probíhaly v přesně opačném duchu – bez počítače a moderní techniky, ve snaze odpočinout hlavě a potrápit zlenivělé tělo. A výsledek byl šokující. Ano, počítač jsem zapnul.

Nicméně, a to je pro mou maličkost stále příjemné zjištění – i bez něj se dá žít. Zejména pak bez seancí, při nichž nervózní šéfredaktor nastavuje PC tak, aby co nejlépe zvládalo na Unreal 3 enginu postavené Rainbow Six Vegas. Marně vzpomínám, kdy jsem u hry strávil tolik času jen přenastavováním jí i systému, laděním ovladačů atd. Před stavem totálního naštvání mě dokázalo uchránit jen opodál stojící Wii. Jedno tlačítko, zahřátí konzole a jde se na věc, bez zbytečných instalací a nastavování. Och, jak jsou konzole krásné.

Přesvědčíte se o tom navíc také v lednovém Doupěti. Začínáme stylově, pohledem na Playstation 3, kterou jsme si konečně potěžkali v ruce, stejně jako dojmy z několika exkluzivních titulů. Podívali jsme se na zoubek Virtual Console, Ondra Škoch zase nabízí všem fanouškům unikátní výlet do univerza Final Fantasy XII. Přesto je aktuální číslo především PCčkové.

Dominují mu dvě jména, z nichž jedno znáte – a druhé brzy znát budete. Na obálce se tyčící postavičky World of Wacraft odhalují, co již dobře tušíte. Podívali jsme se na zoubek ostré verzi datadisku Burning Crusade, po jehož boku stojí speciál věnovaný původní hře – včetně Rozšířeného zážitku, jenž přináší tipy pro lepší hraní (naprostou většinu programů a utilit pak skrývá naše DVD). Druhý poklad, jenž si vychutnáme v horizontu několika krátkých měsíců, má nahradit stále neohlášené (přesto podle mnoha indicií vyvíjené) Diablo 3. Na Hellgate: London nejenže pracuje řada tvůrců původního Diabla, ale jeho vizi převádí do 21. století a kompletní 3D grafiky. Bude o co stát, věřte nám.

Sliby se prý mají plnit o Vánocích. Dobře, že už období svátku skončilo, protože jeden z našich slibů musíme odložit – naštěstí jen na dobu určitou. Slibovali jsme, že se v lednovém Doupěti dočkáte zbrusu nového engine DVD, ale při finalizování čísla jsme se rozhodli pro neplánovaný odklad. Nabídnout vám řádně neotestovaný polotovar by nebyl dobrý nápad a zpoždění jednoho měsíce nám (doufám) odpustíte. Abyste navíc měli jistotu, že zde nemluvím do vzduchu a slibuji nemožné, najdete u obsahu DVD alespoň ukázku grafiky. Ostrý test přijde již příští měsíc, buďte tedy i v únoru s námi.



JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

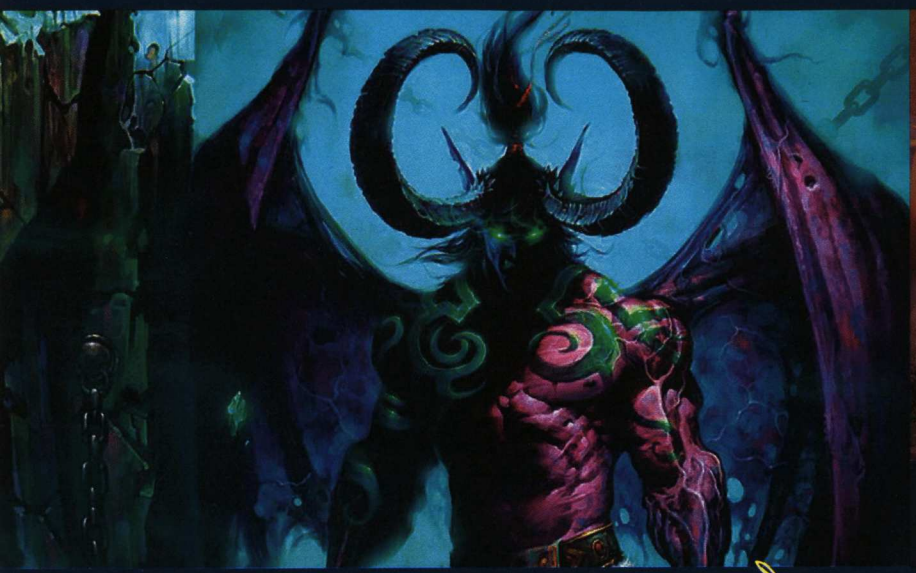
4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH



50 **[WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE]**
datadisk pro milióny nadšenců je tady!

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
8 Teenage Mutant Ninja Turtles
9 Tomb Raider: Anniversary
10 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
12 Clive Barker's Jericho
13 Cipher Complex
14 Gods & Heroes: Rome Rising
15 Alien Syndrome
16 Maelstrom
18 Infernal
19 Earth Defense Force X
20 Test Drive Unlimited

11 TOP 10
14 Progaming
19 Jazykový koutek
21 Jízdní řád
22 Bleskem ze světa her
23 Byznys
24 Pavlač

[Preview]
26 Hellgate: London
30 Představení Playstationu 3 + Lair a Motorstorm
34 STALKER: Shadow of Chernobyl
36 Supreme Commander
38 Europa Universalis 3

[Preview]
40 Herní horoskop pro rok 2007

PC RECENZE

[Recenze]
50 World of Warcraft: Burning Crusade
53 Speciál: World of Warcraft po dvou letech
56 Runaway 2: The Dream of the Turtle
58 Sam & Max: Episode 2
60 Tom Clancy´s Rainbow Six Vegas
64 Trackmania United
66 Xpand Rally Xtreme
68 Roboblitz
69 Sherlock Holmes: Procitnutí
70 X3 Reunion 2.0
71 Carte Blanche Episode One
72 America's Army
73 IL-2 Sturmovik: 1946

[Budgety]
74 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
76 Final Fantasy XII
78 Crackdown
80 WarioWare: Smooth Moves
82 Virtua Console
85 Red Steel
86 Metal Gear Solid: Portable Ops
87 Castlevania: Portrait of Ruin

[Budgety]
88 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

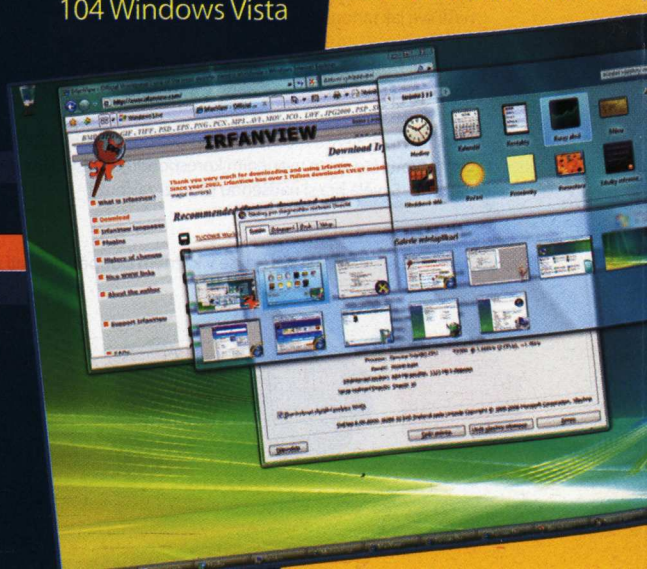
[Rubriky]
90 Hitparády
91 Herní kvíz
92 Rozšířený zážitek: World of Warcraft
95 Nostalgie: Final Fantasy VII
96 Naostro: Josef Kantor, Conquest entertainment

[FINAL FANTASY XII] ojedinělá a monstrózní 76

98 Freehry
99 Hry na mobil
100 Hráčův rádce – Netradiční sporty
101 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
103 Hardware News
104 Windows Vista

104 **[WINDOWS VISTA]**
nextgen přichází i na PC



40 **[HERNÍ HOROSKOP PRO ROK 2007]**
Bez něj nemůžete na ulici!

ZA HRANICEMI AZEROTHU...
Osedlejte si létajícího mounta a překročte temnou hranici.
Ovládněte mystické energie blood elfů.
NA VÁS ČEKÁ NOVÝ SVĚT
Probojujte se až na 70. úroveň a překročte hranice nepoznaného.
Probuďte dřímající sílu draeneiů.
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
V PRODEJI OD LEDNA 2007
TEEN
T
Blood
Suggestive Themes
Use of Alcohol
Violence
ESRB CONTENT RATING
www.esrb.org
© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Prosinec, měsíc klidu a odpočinku, byl v mém případě skutečně navýsost klidný. Náhodné chození po obchodech už od listopadu mi umožnilo vyhnout se předvánočnímu šílenství, abych po odvozu prosincového Doupěte zjistil, že neumím odpočívat a jen tak se flákat. Přesto byl návrat do pracovního shonu těžkým vystřízlivěním.

TOP 3
1. Povedený Silvestr s hezčí polovičkou
2. Štangle Vysočiny aneb originalita vánočních dárků
3. Ač fanoušek původních dílů, u Rainbow Six Vegas jsem se skvěle bavil

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Byl jsem oklamán! Věřil jsem, že slůvko vánoční prázdniny v sobě skrývá víc než jen čtyři dny volna zaplněné zpola povinnými návštěvami příbuzných. A tak mi skoro nezbyl čas na důkladnější ozkoušení titulů z loňského roku. Alespoň, že jsem stihnul Civilizaci 4, která však s důkladností vysavače zlikvidovala poslední zbytky volných dnů a hodin.

TOP 3
1. O rok starší, o rok chytřejší?
2. Přepisujeme anglické dějiny v Civilizaci 4
3. (Po několika totálních prohrách dřív, než došlo na Falklandy)

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Události posledního měsíce mi daly na vědomí, jak jsem závislý na moderních formách komunikace. Mobil a internet se staly nezbytnými nástroji, bez kterých se ocitám úplně odříznutý. Zvláštní, ještě před deseti lety jsem se bez obojího obešel úplně bez problémů. Tenkrát sem ovšem nepsal recenze a nehrál pecky jako MGS Portable Ops či nová Castevania, takže všechno má svoje.

TOP 3
1. Silvestr je úspěšně za mnou
2. Játra jsou překvapivě stále se mnou :)
3. Metal Gear Solid: Portable Ops

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Jak bláhové bylo nadělit si pod stromeček Game Boy, když je na počítači nainstalován World of Warcraft. Game Boy leží zaprášený na polici, zatímco všechen čas zabralo trénování druidky a raidování instancí. Jako herní časopis bychom měli na hry lákat. Před WoW však varuji, vyhýbejte se mu, dokud ještě máte sílu!

TOP 3
1. Brněnské setkání s gildou
2. Silvestr strávený s přáteli ve WoW na mount Hyjalu
3. Druidka má 60. level

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Tak nějak jsem vyhlížel sníh. A ono nic. Mírnou kompenzaci způsobilo nové Wii, které jsem si nadělil pod stromeček (bílá jako bílá), takže jsem se místo hor prohánět před televizní obrazovkou.

TOP 3
1. Povedený Silvestr s přáteli
2. I Vánoce měly něco do sebe
3. A samozřejmě Wii

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Stromeček, kapr, čekání na sníh. Konec a přelom loňského roku se v mém případě nemotal kolem ničeho jiného. Nejdříve jsem si užil zasloužené dovolené a přes svátky nepáchnul k ničemu, co připomíná počítač. Následně jsem trpěl. Sníh stále nikde! A Silvestr? Tak ten už si bohužel nepamatuji…

TOP 3
1. Offline Vánoce
2. Offline Nový rok
3. Jak na Nový rok, tak po celý rok!

DAVID SLÁMA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Přelom roku jsem strávil upřímnou a otevřenou rezignací na jakoukoli práci. Herní vydavatelé se s ničím nevytáhli, a tak jsem sáhnul k osvědčeným kouskům Cukroví Deluxe, Xmas Tree Winter Challenge, Sing Star Koledy a Balení Dárků Express Edition. Přelom roků se pak nesl v duchu tradičních pokusů s přírodním ethanolem :-).

TOP 3
1. Přežil jsem další Vánoce a Silvestr
2. Ještěže jsem si od Ježíška nepřál lyže
3. Ve stavění bláťuláků na mě nikdo nemá

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Ze zážitků z uplynulého měsíce si nejvíce (a zároveň nejméně) pamatuji oslavy Nového roku. Jak zní mé letošní předsevzetí? Přestat kouřit nebo snad přestat snít o výhře v loterii? Ani jedno. Letos se chci přestat pořád o něco vsázet s kamarády, což vždy vyústí ve vyhrocené plnění šílených úkolů. Proskakovat polonahý v mrazu stromořadím není žádná legrace.

TOP 3
1. Silvestr
2. Vánoce
3. Očekávání letní dovolené

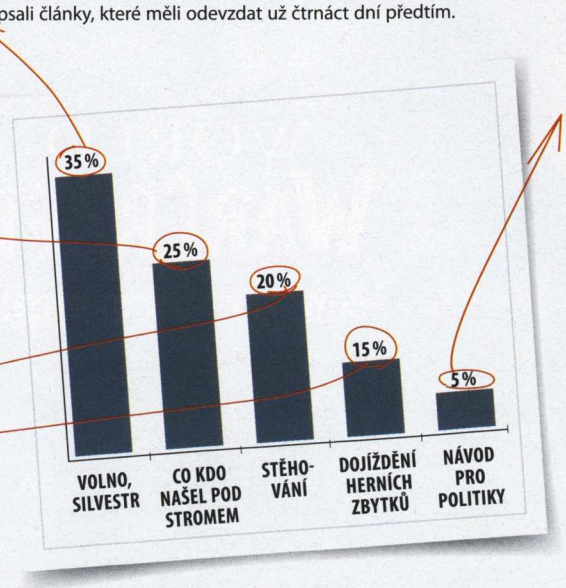
O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Celý rok poctivě pracovali, i řekl jim virtuální Hospodin: „Na konci roku si odpočineš." A oni ho poslechli, vykašlali se na práci, ožrali se jak prasata a pak s těžkou kocovinou psali články, které měli odevzdat už čtrnáct dní předtím.

2. Rok 2006 se do herní kroniky zapíše pravděpodobně s podtitulem nextgen. A tak v redakci při diskusích o tom, co kdo dostal od Ježíška nejčastěji padala slova Wii, „strašně mě bolí ruce", „a pak jsem zasmečoval rovnou do květináče". Fanoušci ostatních platforem mlčeli, na sítnicích jejich červených očí však byl vypálen cejch HD.

3. Stěhovali jsme se. Našim nadřízeným neunikl náš potenciál, intelekt, vtip a šarm, a proto nás povýšili! Z prvního do druhého patra. Mezi elitu, budoucnost národa. Mezi manažery, finanční experty a umělce… No dobře, jen tam bylo víc místa.

4. Chvilka volna, v níž nevychází žádné pecky? To přece není chyba! Konečně nastala ideální doba k vyzkoušení některé z těch skvělých her, které nás v průběhu roku minuly. Anebo alespoň k chvilkovému odlogování z World of Warcraft, že Michale?



5. Jsme moderní, politicky uvědomělí lidé, proto bychom rádi přispěli k vyřešení patové situace způsobem nám nejbližším – herním návodem politickým lídrům. Zde je: Pokud hrajete adventuru, pravděpodobně jste v předchozí obrazovce zapomněli pár důležitých předmětů. Jestli to má být sport, asi máte špatně nakonfigurované klávesy. Hráči FPS nechť konečně přestanou kolem sebe kopat a seženou si nějakou zbraň. No a jestliže paříte Sims, zkuste si jen trochu nezávazně pokecat o vašich zahrádkách, zvednou se vám vzájemné hodnoty sympatie a otevřou se nové možnosti rozhovoru (líbejte se ale prosím mimo kamery).

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

KDYŽ SE TŘI PEROU, ČTVRTÉ JE PC

A jsou v ringu všichni tři. Odrazili se od gumových zábran a nyní kolem sebe krouží, hledajíce místo, kudy by mohli proniknout, udělat smrtelný chvat a stát se vítězi. Ne, nejde o zápasníky suma ani o výjev z pouzávěrkového redakčního rošamba, nýbrž o zápas tří, nyní již „this-gen" konzolí. Vloni to bouřilo očekáváním, která přinese zajímavější hardware. Letošní rok se ponese ve jménu otázky, která z nich přinese nejlepší hry? Launchové tituly ani zdaleka neuspokojily naše očekávání (snad kromě Zeldy na Wii, ale u té se kvalita tak nějak očekává), a tak jsme napjati, zda bude letos hráče čekat ta pravá herní nirvána.

Pozornost na sebe strhávají konzole, ovšem je zde také PC, které jde neohroženě svou cestou. Důkazem jsou aktuální preview na očekávané bomby – Hellgate: London, Supreme Commander a Stalker – z nichž každá je svým způsobem unikátem a každá vychází exkluzivně na platformě osobních počítačů. Kdo prorokoval jejich brzký konec?

TAK NÁM ZABILI POKROK... ZASE

Rozsáhlý RPG titul s otevřeným světem a příběhem Pána prstenů vyvíjený v kancelářích Electronic Arts? Znělo to jako mýtus. Firma, která vsází na jistotu a soustřeďuje se na vývoj technicky takřka dokonalých, ale koncepčně velmi jednoduchých her se měla pokusit přijít na trh s něčím velkým, co by prolomilo ledy jejího fádního a konzumního repertoáru. Řeč je o hře The Lord of the Rings: The White Council, dříve vyvíjené pod krycím názvem Project Gray Company, jež měla Tolkienův svět konečně využít tak, jak si zaslouží – prostřednictvím epického vyprávění v takřka neohraničené Středozemi. Artworky vypadaly skvěle, z vyprávění autorů měla hra být jakýmsi klonem TES: Oblivion s exkluzivní licencí, ovšem pak na vývojáře padl stín.

EA se údajně nezamlouval příliš dlouhý vývoj titulu a jeho komplikovanost, a tak se firma zbavila vedoucího návrháře Steva Graye a zbytek produkčního týmu poslala k výrobnímu pásu pracovat na jiných projektech. Proč tak radikální kroky? EA si rozhodně nemůže stěžovat na nedostatek financí pro podporu několika rizikových titulů, natožpak jednoho jediného, problém tak lze hledat snad jen u zkažené filozofie společnosti. Vypadá to příliš náročně? Vývoj nebude trvat pár měsíců? Pak hasta la vista, vývojáři. Informace o zrušení jsou nicméně založeny pouze na anonymních únicích z nitra EA. Oficiální stanovisko firmy zatím nebylo zveřejněno, webové stránky stále žijí, a tak lze jen doufat, že The White Council časem nalezne nové vývojáře. Ovšem bude to pak ta samá hra, na kterou jsme se těšili?

NOVINKY

08 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
PC | PS2 | PSP | XBOX 360

09 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
PC | PS2 | PSP

10 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2
PC | PS3 | XBOX 360

12 CLIVE BARKER'S JERICHO
PC | PS3 | XBOX 360

13 CIPHER COMPLEX
PS3 | XBOX 360

14 GODS & HEROES: ROME RISING
PC

15 ALIEN SYNDROME
WII | PSP

16 MAELSTROM
PC

18 INFERNAL
PC

19 EARTH DEFENSE FORCE X
XBOX 360

20 TEST DRIVE UNLIMITED
PC

PREVIEW

26 HELLGATE: LONDON
PC

30 PŘEDSTAVENÍ KONZOLE PLAYSTATION 3
PS3

34 STALKER: SHADOWS OF CHERNOBYL
PC

36 SUPREME COMMANDER
PC

38 LOKI
PC

[8] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Zelené želvy se vracejí
PC | PS2 | PSP | Xbox 360

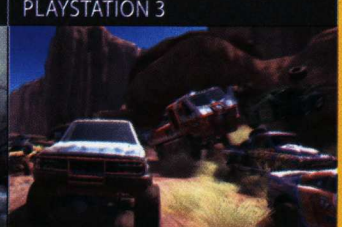
[10] GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Větší a bohatší než první díl
PC | PS3 | Xbox 360

[26] HELLGATE: LONDON

Zapomeňte na Diablo 3!
PC

[30] PŘEDSTAVENÍ KONZOLE PLAYSTATION 3



Viděli jsme a hráli jsme na PS3
PS3

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Želví nindžové, animovaný seriál z přelomu 80. a 90. let, se svého času stal symbolem. Ať již symbolem neobvyklosti, protože na obrazovkách válčily zmutované želvy stylem vytříbeného nindžutsu proti samozvanému zlounovi Trhačovi, nebo známkou násilí pronikajícího do dětských seriálů. Faktem ale zůstává, že to byla neuvěřitelná legrace. A jelikož nyní filmaři sáhli do minulosti a recyklují želváky do podoby celovečerního snímku, pozadu nezůstává ani Ubisoft, oprašuje engine z Prince of Persia a na filmovém příběhu hodlá postavit zbrusu novou akční mlátičku se zajímavými bojovými prvky.

Jak prozradili autoři, hra se bude poměrně pevně držet v kolejích filmu, ovšem neměla by ho tupě kopírovat. Ubisoft obdržel pouze stručný nástin scénáře a doplnil jej o řadu dalších postav známých ze seriálů, takže se setkáme se starými známými Foot Boty, nepřátelskými mutanty a především se čtveřicí přerostlých želv pojmenovaných po renesančních umělcích. Právě tato obojživelná rodina bude představovat stěžejní prvek příběhu, jak herního, tak toho filmového. Budeme svědky jejího rozpadu, rozepří mezi želváky, až se nakonec všichni v závěrečném boji proti ultimátnímu zlu spojí dohromady.

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] tmntgame.us.ubi.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX 360

Ačkoliv má zápletka příchuť provařenou jako želví polévka připravená v zapadlém bufetu, hit by měl ze hry udělat soubojový systém. Jako u většiny podobně založených titulů zde půjde primárně o běhání od potyčky k potyčce, tu proti tlupě řadových pohůnků, tam zase proti zajímavě zpracovanému bossovi. Souboje v Teenage Mutant Ninja Turtles se budou od zbytku produkce lišit zejména dokonalou sehraností všech čtyř postav, jež mají bojovat jako jeden muž. Respektive želva… err, nebo jednoduše cokoliv, co dokáže přerazit čelist vejpůl. Ovládat budeme vždy jen jednu z nich, ovšem když provedeme speciální útok, ostatní želvy hbitě přiskočí a zapojí se do akce. V rozhovoru pro GameSpot autoři popsali situaci, kdy roztržitý Michelangelo popadl jednoho ze svých druhů za nohy a roztočil jej do efektního víru drtícího nepřátele všude kolem. Takových útoků bude celá řada a je jen otázkou, jestli budou dostatečně plynule přibíhat pod hráčovy prsty.

TOP3
- Soubojový systém
- Čtyři rozdílné postavy
- Kooperativní multiplayer

Mluvíme-li o plynulosti, tvůrci vyladili pohyby postav jinak velmi silného engine Jade z Prince of Persia na ještě vyšší úroveň. Želvy budou napodobovat prince vybíháním na stěny, interakcí s okolím a zběsilou akrobacií na úrovni původních seriálů. Slibně zní rovněž multiplayer, ve kterém se hráči ujmou vždy jednoho člena ze čtveřice a kooperativně si to rozdají s umělou inteligencí. Nepostradatelnou součástí hry podle filmu se stane spousta doprovodného materiálu z natáčení a vedle příběhu také několik doplňkových módů nebo upravené ovládání pro konzoli Wii.

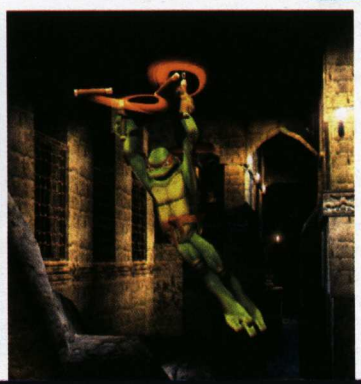
--MS

ZELENÁ BRZY ZAPLAVÍ KINA

(ČESKÁ PREMIÉRA FILMU 19. ÚNORA 2007)

Želví fenomén upadl v zapomnění po fatálním neúspěchu třech hraných filmových adaptací původního seriálu. Nyní si někdo konečně uvědomil, že lidé navlečení v gumových kostýmech nikoho neosloví, a tak bude nový film z obojživelného světa bojového umění tvořen kompletně pomocí počítačové animace. To dle prvního traileru dává želvákům nezaměnitelný styl komiksové stylizace a vypadá to, že díky hláškujícím zeleným bojovníkům se můžeme těšit na konkurenci k filmům, jakými jsou Auta nebo Úžasňákovi. A to minimálně po technické stránce, která je špičková.

[TURTLE OF PERSIA]
Připomíná to prince perského? Za to může použitý engine Jade



[DROBKY]

DATADISK PRO OBLIVION

Hlad fanoušků Oblivionu neutišila sbírka questů a pluginů prodávaných pod jménem Knights of The Nine (recenzi najdete v minulém Doupěti), a tak Bethesda připravuje konečně „opravdový" datadisk, který se bude odehrávat v nové lokaci Shivering Isles. Tento svět se vyznačuje značnou zštěstěností a vládne mu princ Sheogorath. Černý humor a značná nadsázka mají prostupovat vším, od postav přes svět až po úkoly, mezi nimiž nemá chybět například co nejnápaditější zabití dobrodruhů v jeskyni plné nástrah.

Zdroj: Fragland

FAR CRY BUDE DOBRÝ FILM

Všichni fanoušci režiséra Uwe Bolla by měli zpozornět! Tento známý německý prznič filmových snímků na motivy her se odhodlal ke změně strategie – s Ubisoftem se dohodl, že vytvoří na motivy Far Cry „opravdu dobrý film". Tvůrce snímků Bloodrayne, Alone in The Dark nebo House of The Dead, jejímž společným znakem je drtivá kritika od diváků i odborníků, bude mít náročný rok. V roce 2007 má točit kromě druhého dílu Bloodrayne i film na motivy hry Postal. Na Far Cry se má dostat v létě.

Zdroj: Eurogamer

GEARS OF WAR JEDNIČKOU

Oficiální statistiky Xbox Live potvrzují to, co všichni tušíme delší dobu. Nejlepším a nejhranějším titulem Xboxu 360 byl v roce 2006 Gears of War. Následovala hříčka Hexic HD od tvůrce Tetrisu Pažitnova a bronz si odneslo Call of Duty 2. V první pětici titulů najdeme také Ghost Recon Advanced Warfighter a Oblivion. Nejhranějším titulem z nabídky Arcade se stala karetní záležitost UNO. Halo 2 je zase nejhranější hrou z původního Xboxu.

Zdroj: Major Nelson

NEXT-GENOVÁ LARA CROFT

Nejznámější herní hrdinka na světě Lara Croft nebyla v loňském Legend povolána zpět do herních světů, jen aby jednou provždy spravila svou pošramocenou pověst. Další Tomb Raidery jsou na cestě! Už delší dobu se ví o speciální edici Tomb Raider 10th Anniversary, která bude remakem prvního dílu, v dílnách vývojářů z Crystal Dynamics se však už připravuje vzhled Lary pro další next-genové pokračování. Podrobnější informace o něm zveřejněny nebyly, jen prý Lara nové generace vypadá božsky a hráči budou slintat!

Zdroj: Eurogamer

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Dvojice pistolí, kobky prosycené pachem nemytých netopýrů a dokonce i vnadné křivky jedné anglické archeoložky, to všechno se může dostat do útlumu, ale nikdy se na ně zcela nezapomene. Byla to společnost Crystal Dynamics, která sérii Tomb Raider po jejím úpadku vytáhla zpět na vrchol prostřednictvím loňského pokračování s přízviskem Legend, a je to ta samá firma, jež se nyní pokouší oživit vůbec první, v mnoha ohledech nejlepší díl řady. Lara dostává zpět klasický úbor zvící přiléhavé tílko, šortky s dominujícími pouzdry na pistole a především uhlazenou grafiku využívající nejmodernější efekty.

Autoři hodlají převzít pouze ty nejlepší prvky někdejšího hitu a obalit je novými nápady, zalepit každou díru, kudy by se na hráče mohla valit nuda, a zejména přidat nové hádanky. Změny nastanou již u příběhu. Před lety se Lara hnala po stopách pradávného artefaktu Scion a snažila se ho uzmout před spáry své sokyně, Jacqueline Natly.

TOP3

- První díl série (nejen) v nové grafice
- Všudypřítomné hádanky
- Pamětihodné momenty budou oživeny

Ovšem tehdy byla zápletka pouze pozlátkem spojujícím revoluční mise. Dnes jsou zákazníci náročnější, a tak bude Anniversary bohatší o množství příběhových kliček a výpravných peripetií.

Druhou odchylkou od originálu se stane skladba samotných úrovní. Známé momenty z původní hry zde hráč opět nalezne, ovšem nyní budou pospojované novou spletí chodeb s ještě důmyslnějšími puzzly. Do úrovně s dinosaury se již nedostaneme nic neříkajícím pádem do vody jako v původní hře, ale bude se k ní muset propracovat přes obrovskou místnost plnou ozubených kol. Bude potřeba najít kola správné velikosti a osadit je na ta pravá místa, aby se otevřela vždy nová část spleti chodeb a Lara mohla pokračovat dál.

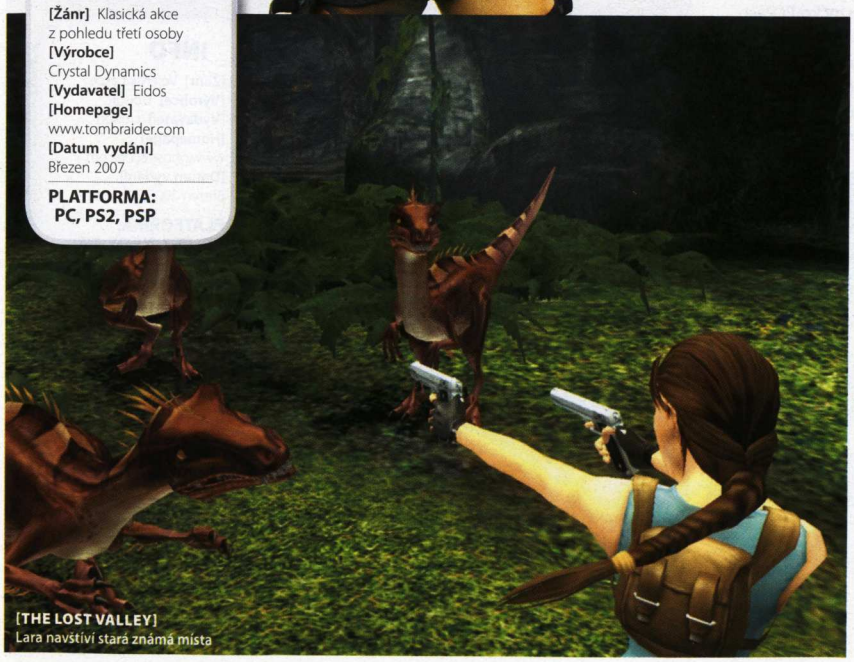
Kromě novinek, jakou bude i vystřelovací hák známý z Legend, hrají tvůrci na strunu nostalgie. Navrátí se radiální inventář, mnohem častěji budeme bojovat s netopýry, vlky, krokodýly a dalšími zvířaty a dokonce i při nalezení tajné lokace se přehraje známá znělka. Kromě ní však byl původní Tomb Raider poměrně tichou hrou, což se má nyní změnit zakomponováním dynamické hudby reagující na specifické situace.

--MS

INFO

[Žánr] Klasická akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Crystal Dynamics
[Vydavatel] Eidos
[Homepage] www.tombraider.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PSP



[THE LOST VALLEY]
Lara navštíví stará známá místa

NA CO SE TĚŠÍ...

Těším se jako moje rybička na čistou vodu

LADISLAV NOSÁKOVEC

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
[PC, PS3, Xbox 360]
[Červen 2007]

Bratrstvo neohrožených je jeden z mých nejoblíbenějších seriálů, knihu jsem četl několikrát a stejnojmenné hře dal takřka absolutní hodnocení, když splnila téměř vše, co jsem od ní očekával. Na Hell's Highway a staré známé ze 101. stíhací perutě se proto logicky těším jako na málokterou z plejády ohlášených pecek, zvláště když slibuje next-gen engine a řadu dalších drobností (stačí se podívat na zveřejněná videa a pochopíte, o čem mluvím).

FISH FILLETS 2
[PC] [Únor 2007]

Mám rád logické hry. Proto se nemohu dočkat vydání české klasiky Fish Fillets, tentokrát v druhém vydání. Jednička mě svého času unesla a k počítači přikovala na několik dlouhých hodin, což se ostatně stalo hned několika dalším členům redakce Doupěte. Vzhledem k tomu, že první ohlasy na pokračování jsou téměř striktně pozitivní, právem ji řadím do své osobní pětice nejočekávanějších her.

LOST ODYSSEY
[Xbox 360]
[Červen 2007]

Lost Odyssey na mě již při prvním ohledání dýchla atmosférou, kterou by jiní mohli jen tiše závidět. Stačil mi jen jeden obrázek a krátká zmínka o příběhu, a měl jsem jasno; tohle bude hra s velkým „H". Odpočítávám dny do doby, kdy se poprvé seznámím s Kainem a pomalu budu prožívat jeho tisíciletý trest.

GRAN TURISMO 5
[PS3] [2007]

Nezařadit sem pokračování hry, kvůli jejímuž prvnímu dílu jsem si před několika lety koupil konzoli Playstation, by byl hřích nepopsatelných rozměrů. Gran Turismo 5 navíc slibuje stejnou hratelnost jako předchozí díly, next-gen grafiku a desítky dalších předností. Zkrátka a dobře, už aby tu bylo!

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
[PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii] [Září 2007]

Klasika, která by mně své nezařazení neodpustila. Vzhledem k tomu, že série Medal of Honor mi zprostředkovala desítky hodin zábavy na PC i konzolích, k Airborne hledím se stejnými nadějemi. Pokud tvůrci stvoří alespoň polovinu oné atmosféry, o níž mluví, nebo která je patrná ze zveřejněných materiálů, budu v den vydání tím nejšťastnějším hráčem. Myslím to upřímně, věřte mi.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

FUTURE FORCE WARRIOR

FFW je název programu americké armády, který má za úkol vytvořit univerzálního bojovníka pozemní pěchoty s důrazem na jeho co nejvyšší ochranu, přehled o bojišti a v neposlední řadě také na co možná největší způsobené škody na straně protivníka. Odvážný koncept počítá i s využitím nanotechnologií a speciálních, energií napájených exoskeletonů (vnějších koster zabraňujících například zlomeninám při pádu), až by se zdálo, že si takto vybavený voják odskočil z nějaké futuristické střílečky. Se zařazením této složky armády do služby se počítá na rok 2010. Do té doby budeme moci přetechnizované lovce potkat pouze ve hrách.

Počítačové hry mají tu výhodu, že mohou přivést k životu, byť jen tomu virtuálnímu, věci, které jsou zatím jen vzdálenou hudbou budoucnosti. Podobně je na tom například projekt americké armády Future Force Warrior (FFW, viz boxík), jenž uvádí na moderní bojová pole elitního vojáka, který je díky svému špičkovému vybavení spíše něco mezi kyborgem a predátorem. Ačkoli v klasické armádě se s podobnými vymoženostmi zatím nesetkáme, loňská akce Ghost Recon Advanced Warfighter hráčům ukázala, jak by si jednotka takto vybavených vojáků dokázala poradit s menším konfliktem v městském prostředí. Na PC se titul pouze zařadil mezi ostatní taktické akce, nicméně na Xboxu 360 představoval díky prodejnosti přesahující dva milióny kusů stěžejní titul. Není tak divu, že již nyní pro nás autoři připravují druhý díl, který bude tradičně větší, lepší a pestrobarevnější.

Lehké inovace týkající se především herního zevnějšku budou tím hlavním, co pokračování přinese. Sofistikovaný systém boje po boku počítačových spoluhráčů bude stavět zejména na členitém prostředí, které nyní přidá k městské zástavbě i okolní lesy, pouště a planiny mexické divočiny. Celá kampaň zaobírající se lokálním konfliktem mezi USA a Mexikem bude rozdělena na tři navazující kapitoly – městečko El Paso, poničenou metropoli Juarez a následně její pestré okolí. Abychom se ve členitém prostředí plném budov a trosek se svou jednotkou svěřenců vyznali, bude do hráčovy helmy integrováno vylepšené zaměřování protivníků. To označí nejen obrysy viditelných nepřátel včetně tanků a dalších, ale prožene nasbíraná data přes centrální počítač a upozorní i na potenciální hrozbu z jiných směrů – přesně jak to má fungovat i u reálného vojáka FFW.

Již první díl představil grafiku Xboxu 360 v tom nejlepším světle, přičemž pokračování má zajít ještě dál. Pozornost tentokrát padne zejména na částicové efekty, což znamená, že oheň nebo kouř se budou chovat o poznání realističtěji. Díky technologii Depth Sprite má prach reagovat na větrné turbulence a uvěřitelně se valit kolem předmětů, ovšem jen dokud nezačne pršet, což se může stát skutečně kdykoliv. Prach usedne, oblečení vojáků promokne a na povrchu se plynule vytvoří lesklé louže. Dopad na hratelnost?

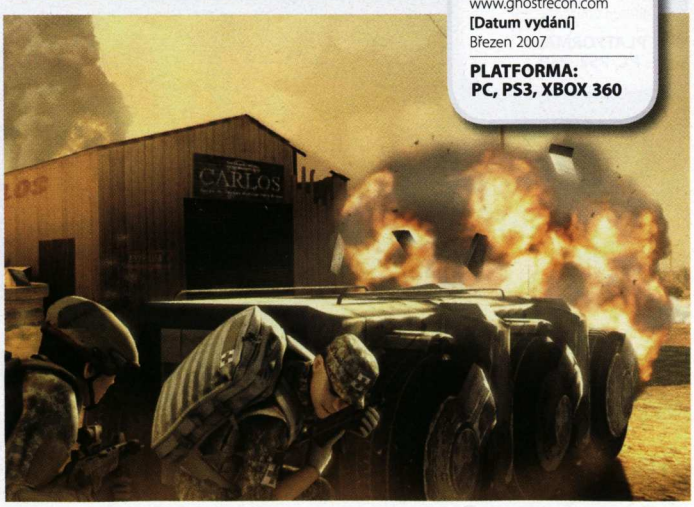
TOP3
- Rozmanitější prostředí
- Nové efekty počasí a kouře
- Vylepšená umělá inteligence

Nulový, ovšem co jiného měnit na fungujícím konceptu? K dalším detailům patří tradičně vylepšená umělá inteligence spolubojovníků, kteří se teď budou lépe dorozumívat a podávat hráči více informací o svém okolí. Ghost Recon Advanced Warfighter by se měl objevit na všech třech hardwarově nejsilnějších platformách již začátkem roku.

--MS

INFO
[Žánr] Vojenská akce
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.ghostrecon.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360



TOP 10

NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER VŠECH DOB

Jak správný hráč ví, kvantita se nerovná kvalitě (obzvlášť pokud jde o počet licencovaných postav z nedávného filmového trháku), a proto nelze žebříčky nejprodávanějších her brát za ukázku toho nejlepšího, co herní branže dokázala za svou historii vytvořit. Přesto následující řádky něco o hráčích vypovídají. Čísla představují počet prodaných krabicových verzí her včetně datadisků.

--MB

PC

[1] THE SIMS

Simulátor „všedního" života nepatří mezi nejprodávanější hry pouze ve světě, ale desetitisíce prodaných kopií má na kontě také u nás. Původní hry se prodalo 6,3 miliónu kopií, zbývajících 10 milionů připadá na jeho četné datadisky.

16,3 milionů kopií

[2] STARCRAFT

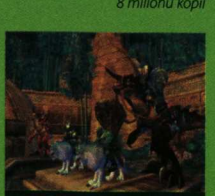
Překvapivě, přesto zaslouženě patří druhé místo jednomu z klenotů úspěšných Blizzardů. Strategie z roku 1998 si dodnes udržuje řadu fanoušků a na progamingovém poli je i nadále úspěšná. V celkovém čísle prodejů jsou zahrnuty i výsledky datadisku Brood War.

9,5 milionů kopií

[3] HALF-LIFE

Rok 1998 prodejním hitům přál. Po Starcraftu vychází také Half-Life, jenž pomáhá redefinovat do té doby výhradně akční střílečky, když je rozšiřuje o řadu prvků převzatých z jiných žánrů (hádanky a jiné adventurní prvky). První Half-Life je také rodištěm nejznámější týmové multiplayerové akce Counter-Strike.

8 milionů kopií



[4] WORLD OF WARCRAFT

Stačí vzít úspěšnou značku a povýšit ji do oblasti, které přeje budoucnost. To se podařilo Blizzardu se sérií Wacraft. Zajímavostí je, že konkurenční a v Asii velmi populární Lineage 2 se chlubí 14 milióny registrovaných účtů; bohužel kvůli neprůkazným statistikám se jedná „pouze" o čísla.

7,5 milionů kopií

[5] THE MYST

Někteří tvrdí, že adventury mají odzvoněno. Ovšem bývaly doby, kdy představovaly nejpopulárnější a nejrozšířenější herní žánr vůbec. Pokud nevěříte, přesvědčí vás jednou provždy čísla a páté místo adventury The Myst.

6 milionů kopií

[6] THE SIMS 2

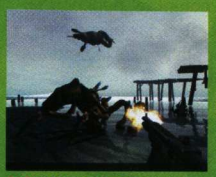
Pokračování The Sims se v porovnání se svým předchůdcem stále drží při zemi, na cestě je však řada datadisků, které se jistě postarají o to, aby hra nařekla ani v našem žebříčku poslední slovo.

4,5 milionů kopií

[7] ROLLERCOASTER TYCOON

Kdo by věřil, že simulátor výstavby zábavního parku může být tak úspěšný? Mnozí ano, vždyť vzpomeňme na jejich několikaletou éru v druhé polovině 90. let minulého století. Důkazem, že stavba vlastního světa zábavy přitahovala hráče bez rozdílu, je sedmé místo RollerCoaster Tycoon.

4 miliony kopií



[8] HALF-LIFE 2

Pokračování dobrodružství Gordona Freemana ve své době soupeřilo s Doomem o post nového krále akčního žánru. Úspěšně! V přímém porovnání s prvním dílem však dvojka sourozenecký souboj prohrála o polovinu.

4 miliony kopií

[9] POPULOUS

Geniální „božská strategie" z roku 1989 nebyla milována jen novináři, ale také herní veřejností. V jejím pozadí přitom nestál nikdo menší než partnerství studia Bullfrog a Petera Molyneuxe. Uvážíme-li navíc stáří hry a tehdejší velikost herního průmyslu, získává dosažená devátá příčka na vyšší ceně.

4 miliony kopií

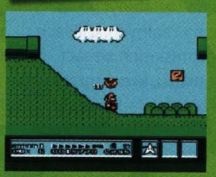
[10] COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Jen málokdy se podaří (a náš žebříček to dokazuje), aby následovník překonal svého předchůdce. Command & Conquer: Red Alert z roku 1996 s třemi miliony prodanými kusy je pověstnou výjimkou.

3 miliony kopií

A DALŠÍ...
Guild Wars, Age of Empires, Cossacks: European Wars

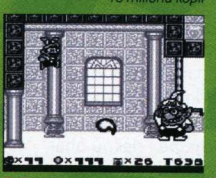
KONZOLE



[1] SUPER MARIO BROS [NES]

Kdo by dokázal naslepo odhadnout, že nejprodávanější hra všech dob vyšla v roce 1988? Nebo že platforma, pro niž byla určena, je dnes už zapomenutý NES. Instalatér Mario není u nás natolik výraznou figurkou, leč na západě a v Japonsku se řadí mezi herní ikony. A jen tak mezi námi, SMB3 je geniální počin.

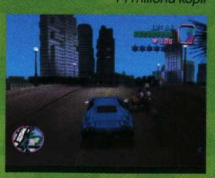
18 milionů kopií



[2] SUPER MARIO LAND [GB]

Stále vám nedochází, proč Nintendo i nadále sází na vousatého instalatéra středního věku? Také druhou nejprodávanější konzolovou hrou všech dob je Mario. Launch titul Game Boye (1989) a první Mario na handheldu si dosaženou pozici zaslouží.

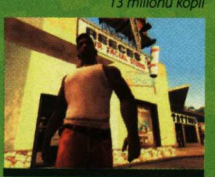
14 milionů kopií



[3] GTA: VICE CITY [PS2]

A konečně jsme u nich. Úspěšné a skvělé GTA tituly nedokázaly porazit italského instalatéra, rozhodně však vyvolaly úsměv na tvářích (a miliony v bankách) vývojářů. Vice City z roku 2002 je v USA dodnes nejprodávanějším konzolovým titulem.

13 milionů kopií



[4] GTA: SAN ANDREAS [PS2]

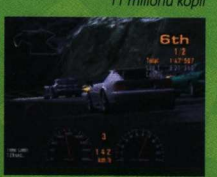
Další GTA, tentokrát z roku 2004, se sice v prvních týdnech po vypuštění prodávalo naprosto neuvěřitelně a zdálo se, že dokonce zaútočí na post nejprodávanější konzolové hry všech dob, leč nakonec skončilo s „pouhými" 12 milióny kopií i za svým předchůdcem z GTA: Vice City.

12 milionů kopií

[5] SUPER MARIO 64 [N64]

Mario se nevzdává a uzurpuje pro sebe další místo žebříčku. Na svědomí jej má titul Super Mario 64 pro Nintendo 64 z roku 1996. Další z bohaté řady launchových titulů byl současně vůbec prvním, v němž se hlavní hrdina objevil plně 3D – Super Mario 64 se navíc řadí mezi tituly, které pomohly definovat základy žánru 3D plošinovek.

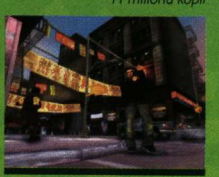
11 milionů kopií



[6] GRAN TURISMO 3 [PS2]

Konečně změna, na kterou jste čekali. Jedna z nejsilnějších značek pod kapotou Sony, závodní série Gran Turismo, nabízí neuvěřitelné spektrum závodů a značek vozů s realistickým chováním.

11 milionů kopií



[7] GTA 3 [PS2]

GTA3 bylo prvním dílem série v 3D grafice, poprvé se objevilo na konzoli PS2, aby si zde uzurpovalo titul nejprodávanější hry roku 2001. Vzbudilo však také vlnu nevole, odmítání a paniky svým kontroverzním pojetím; mnozí věří, že právě GTA3 a kampaně proti němu vedené jsou jedním ze základních kamenů slávy a úspěchu celé série.

11 milionů kopií

[8] GRAN TURISMO [PS1]

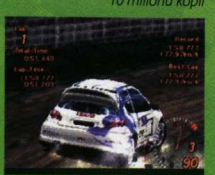
Gran Turismo z roku 1997 porušilo letité pravidlo, podle nějž mohou realistické závodní hry vycházet výhradně na PC. Jeho tvůrce, Kazunori Yamauchi, si zajistil nehynoucí slávu, stejně jako značka sama – první Gran Turismo je vůbec nejprodávanější hrou pro původní Playstation.

10,5 milionů kopií

[9] SUPER MARIO BROS 2 [NES]

Další Mario k nám přichází z roku 1988. Původně se mělo jednat jen o konzolovou předělávku arkádové hry Doki Doki Panic, což bylo „pravé" pokračování prvních Super Mario Bros z roku 1986. Kvůli obavám z přijetí hry v USA a její vysoké obtížnosti se Nintendo rozhodlo titul vydat pod názvem odkazujícím na původní titul.

10 milionů kopií



[10] GRAN TURISMO 2 [PS1]

Třetí Gran Turismo v žebříčku, tentokrát GT2 z roku 1999. Ptáte se po konkurenčním Need for Speed? Nejúspěšnější díl série (Underground) prodal „jen" 2,6 miliónu kopií a celá série se pyšní finálním číslem 11 milionů prodaných kusů napříč všemi díly a platformami.

9,3 milionů kopií

A DALŠÍ...
Metal Gear Solid 2, Tomb Raider 2, Final Fantasy VII

CLIVE BARKER'S JERICHO

TOP 3

- Profesionální hororový příběh
- Zajímavé zasazení
- Moderní grafika

Clive Barker se řadí k pravým vládcům současného knižního hororu. Nekrmí čtenáře historkami o zubatých monstrech na vzdálených planetách, ale dokáže na reálných kulisách pomocí někdy až groteskních situací vyvolat posvátnou hrůzu, která mrazí ještě dlouho po přečtení. Barker se již delší dobu zajímá o jiné formy hororu, než jsou knihy. Paradoxně však nemíří k filmu jako většina jeho kolegů, nýbrž ke hrám, které podle něj mají větší předpoklady ke vtažení hráče do děje. Svou herní premiéru autor již měl, střílečka Clive Barker's Undying z roku 2001 byla vynikající směsí napětí a akce, nicméně z nepochopitelných důvodů propadla. Bude se dařit Barkerovu comebacku na herní scénu lépe?

Zápletka dle oficiálních materiálů nečerpá přímo z biblické historie, ale název Jericho odkazuje na stejnojmenný vládní tým specialistů, kteří se zaměřují na potírání paranormálních jevů. Skupina vojáků (žádné zelené mozky, ale tvrďáci v kožených pláštích, mezi kterými nalezneme i slečnu ohánějící se ostrými břitvami) zahrnuje experty na magii, alchymii a z minulých případů má zkušenosti i s exorcismem, což se jim nyní bude hodit. Z pouště na Blízkém východě se totiž vynořilo záhadné město Al-Khali, a jelikož „vynoření se" není normální cestou, jak běžná metropole vzniká, jednotka Jericho je vedle archeologů okamžitě vyslána za novou prací. Stačí jen pár kroků a vojáci zjišťují, že archeologové se na místě dlouho neohřáli. Ulicemi bloumají podivná monstra, někde uprostřed hřmí a pableskuje dimenzionální brána a k tomu všemu se na město přihnala písečná bouře, jež odřízla veškerou komunikaci. Skupina Jericho je zde na vlastní pěst a rozhodně není sama.

Podle Alchemic Productions, zvláštního týmu Cliva Barkera, který se stará výhradně o scénář a výpravu, se Al-Khali vynořuje ve chvílích, kdy svět dosáhne nějakého velkého milníku, například světové války. Pak město pohltí nešťastníky, kteří jej přijdou prozkoumat, a uzavře je v nekonečném boji uvnitř svých zdí. Přesně to čeká i Jericho, nicméně jednotka se jen tak nevzdává. Popadá kulomety a jme se rozbořit několik vnitřních hradeb města, z nichž každá je situována do jiného časového období podle konfliktu, který město přivolal. Nejprve budeme bojovat proti vojákům z druhé světové války, pak se z písečných hlubin začnou objevovat mrtvolné pozůstatky římského impéria, zmutovaných křižáků, abychom nakonec nahlédli na samý úsvit dějin, jenž skrývá děsivá tajemství.

Jelikož bude Jericho stavět především na příběhu, mohou hráči očekávat napínavou výpravu, která doprovodí pasáže zběsilého střílení po nechutných zrůdách. V boji nebudeme sami, již od prvního plánu se počítá s využitím několika členů jednotky, nicméně stále zůstává otázkou, zda je budeme moci přímo ovládat nebo jim alespoň zadávat příkazy. Jisté je, že každý z nich má mít speciální schopnosti využitelné k přežití za hradbami Al-Khali a právě ty bude nutné důmyslně kombinovat, abychom dosáhli centrálního prostorového portálu a možná i cizích dimenzí za ním. Hra Jericho bude využívat nejnovější technologie současných konzolí i PC, takže, pokud nebudeme zavírat oči strachem, bude na co koukat.

--MS

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Mercury Steam
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage] www.codemasters.com/jericho
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

CIPHER COMPLEX

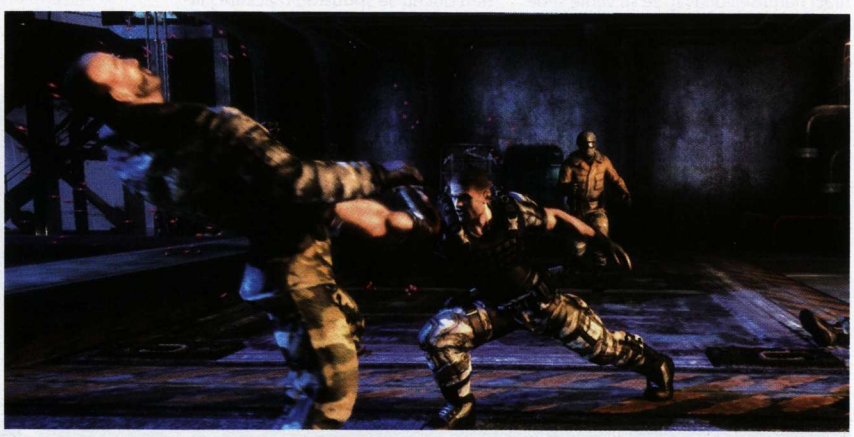
O Stevenu Spielbergovi se říká, že musí natočit dva špatné filmy, aby si vydělal na jeden dobrý. Dost možná si už koncem příštího roku budeme něco podobného říkat také o texaském studiu Edge of Reality: po osmi letech prací na zakázku pro přední světové vydavatele (vesměs šlo pouze o různé konverze či tituly na motivy animáků) totiž vývojáři konečně nastřádali dostatek prostředků, aby se mohli pustit do tvorby vlastní hry. Ta ponese jméno Cipher Complex, zařadí se do žánru stealth akcí a slibuje adrenalinový zážitek, horko těžko srovnatelný s dnešními hrami.

Ačkoliv první zveřejněné obrázky vypadají báječně, vývojáři tvrdí, že fotorealistická grafika není jejich prioritou. Navození co možná nejrealističtějšího pocitu z hraní hodlají dosáhnout jinou cestou – soustředí se na inteligenci nepřátel a plně interaktivní prostředí. Nic není předem dáno, každý člověk má vlastní hlavu a podle toho se také chová. To názorně demonstruje jedna z prvních misí, v níž se hráč musí nepozorovaně proplížit střeženou lokací. Má na výběr: může doufat, že se stihne bez povšimnutí protáhnout přes osvětlenou místnost, nebo může vystřílet žárovky a tiše se pohybovat ve tmě. Než si začnete klepat na čelo a ptát se, proč by někdo vůbec uvažoval o první možnosti, zkuste se zamyslet nad tím, co provedou stráže, až zjistí, že zhasla světla. Přiběhnou a začnou pálit do tmy? Přivolají posily a zajistí všechny východy, aby se narušitel z místnosti nedostal ven? Záležet má prý dokonce i na tom, kolik zničíte žárovek – pokud jich nebude svítit jen několik, strážný vůbec nemusí pojmout podezření. Musíte ale počítat s tím, že po chvíli přiběhne technik a světla opraví.

Hlavním hrdinou je americký tajný agent s povolením zabíjet, širokou škálou pohybů, bohatým arzenálem zbraní a jménem John Cipher. Autoři hodlají všech jeho předností náležitě využít. Mise mají být výživným koktejlem rychlé, nenápadné a přitom brutální akce, která rozbuší srdce i těm největším kliďasům. V praxi to znamená, že se budeme tiše plížit a zakročíme až v okamžiku prozrazení, ideálně těsně před ním, abychom měli na své straně moment překvapení. A zakročíme rázně – chloubou autorů je „face to face" bojový systém, umožňující použití neobvyklých vražedných technik. Hráči budou mít navíc možnost ovlivnit tok času: díky náhlému přísunu adrenalinu se John bude pohybovat rychleji než ostatní v období známého bullet-time. --MD

TOP3

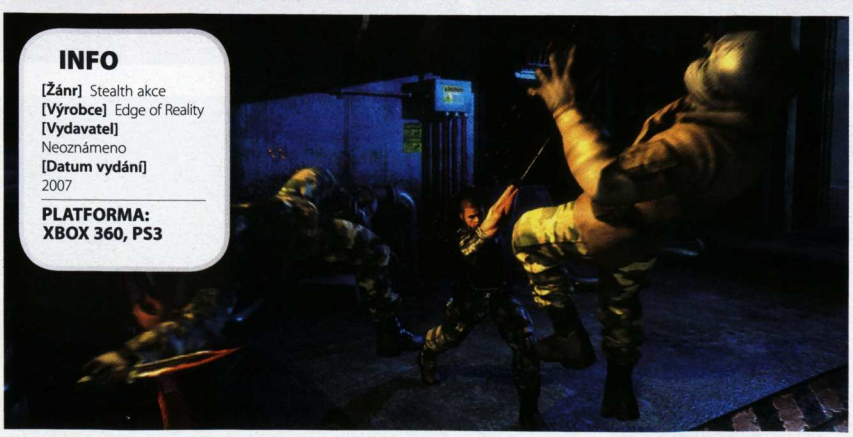
- Hratelnost pyšnící se mnoha novinkami
- Napětí, strach... atmosféra!
- Dech beroucí grafika

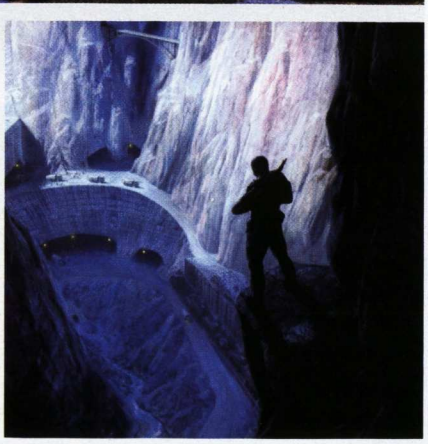


INFO

[Žánr] Stealth akce
[Výrobce] Edge of Reality
[Vydavatel] Neoznámeno
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: XBOX 360, PS3





GODS & HEROES: ROME RISING

[MYTOLOGIE] Kentauři, hydry a medúzy, všechno to atraktivní z hodin dějepisu je zde

Měli jsme tu již mnoho komerčních online her z nejrůznějších světů, ovšem všechny se zatím vyhýbaly starému Římu. Až do příchodu Gods & Heroes. Hráč si vybírá z šestice povolání a dvanácti rozličných mytologických bohů, aby se dozvěděl své poslání – on je přímým potomkem boha a na jeho bedra je naložen úkol neudělat svému rodiči ostudu a proklestit si cestu složitým příběhem až k finální padesáté úrovni a pokud možno ještě dál. Jelikož ve hře nejsou žádní elfové a trpaslíci, ale jen lidé, variabilita bude dána právě kombinací povolání (od gladiátora po léčitele) a boha. Každé povolání se bude moci naučit tisícovce speciálních útoků a stejnému počtu božských sil, takže se hráči nemusejí obávat, že se vedle sebe sejdou dva totožně vybavení Římané.

TOP 3
- Starověký Řím a jeho bohové
- Počítačoví spolubojovníci
- Grafika na úrovni

Lákadlem Gods & Heroes jsou umělé inteligentní pomocníci, jež si budeme moci najmout. Údajně nemá jít o tupé podržtašky běhající za hráčem jako v případě konkurenčních Guild Wars, ale o rovnocenné partnery v boji. Každý hráč jich může pod sebou mít až osm, přičemž všichni se vyvíjejí společně s ním a dávají hře nové dimenze. Hrajeme za bojovníka a chybí nám léčení? V jiné online hře by bylo nutné hledat léčitele ve formě živého hráče, ovšem zde si můžeme od začátku pěstovat svého osobního, uměle inteligentního felčara.

S partou souvisí orientace hry na týmový boj. Spolubojovníkům bude možné zadávat nejrůznější příkazy, a tak se lze těšit na obklíčování nepřátelských táborů nebo třeba jen obrovských monster o formátu hydry, gorgony nebo smečky medúz. Souboje samotné mají být realizovány v akčním duchu se spoustou mačkání klávesových zkratek, takže v průběhu hry nuda nehrozí. Klíčem k úspěchu bude důmyslné využití všech dosažených božských sil jako například úderu blesku, pokud máme za patrona Jupitera, apod. A co nabídnou Gods & Heroes kromě bojů? Předně je to tisíc pět set unikátních úkolů dostupných v době vydání, přičemž autoři na hře hodlají pilně pracovat a přidávat nový obsah i dlouho po vypuštění první verze, jak již bývá zvykem u každé profesionální online hry. Jelikož vedle slibného zasazení vypadá skvěle i grafika, zejména co se týče zpracování postav a jejich římské vizáže, rozhodně si titul zaslouží pozornost.

--MS

INFO

[Žánr] MMORPG
[Výrobce]
Perpetual Entertainment
[Vydavatel]
Sony Entertainment
[Homepage]
www.godsandheroes.com
[Datum vydání]
Léto 2007

PLATFORMA: PC

[PROGAMING]

AMD.COUNTER-STRIKE MEZIHERNOVÝ TURNAJ 1/07

Mezihernové turnaje v hernách ProGamers pokračují i v novém roce. Jedním z prvních bylo utkání v Counter-Strike, kterého se rozhodlo zúčastnit přesně 45 týmů z celé České republiky. Všech 225 hráčů bylo rozděleno do osmi skupin, ze kterých po litých bojích vzešli vítězové. Ti si jako tradičně odnesli ceny ve formě finanční odměny i volných lístků na hraní. Na prvním místě skončili fu.sk'SGC (5 000 Kč + 20 volných hodin), kteří ve finále porazili favorizované Skyriders*PGCC (2 000 Kč + 20 volných hodin). Na třetím medailovém místě se usadil tým necro (1 000 Kč + 20 volných hodin).

ESUBA MĚNÍ SESTAVU

Skatulata na české Call of Duty 2 scéně se zase hýbou. Navíc se tak děje v jednom z nejrespektovanějších týmů, kterým klan eSuba bezesporu je. Po několika měsících se totiž zpátky vrací z inteRaction Jan „street" Palacký, aby posílil původní sestavu. Prioritou eSuby je v současné době především návštěva co největšího počtu offline akcí a samozřejmě dosažení co nejlepších výsledků. Spolu s příchodem Palackého do eSuby přechází do stavu neaktivity Martin „lame" Opalecký, který hodlá své síly věnovat blížící se maturitě. Současná sestava aktivních hráčů je následující: Petr „plague" Brablec, Jindřich „bix" Zelený, Lubomír „Luboshmir" Pešák, Petr „nicKo" Černíček, Jan „street" Palacký.

TOXIC OPOUŠTÍ SK GAMING

Johan „toxic" Quick patří k neznámějším hráčům Quake 4 na této planetě. Aby taky ne, když si za loňský rok hraním vydělal v přepočtu téměř dva miliony korun! O to větším překvapením byla zpráva, že se Quick rozhodl neobnovit smlouvu se švédským multiklanem SK Gaming, pod jehož křídly minulou sezónu působil. Prozatím není jasné, za

ALIEN SYNDROME

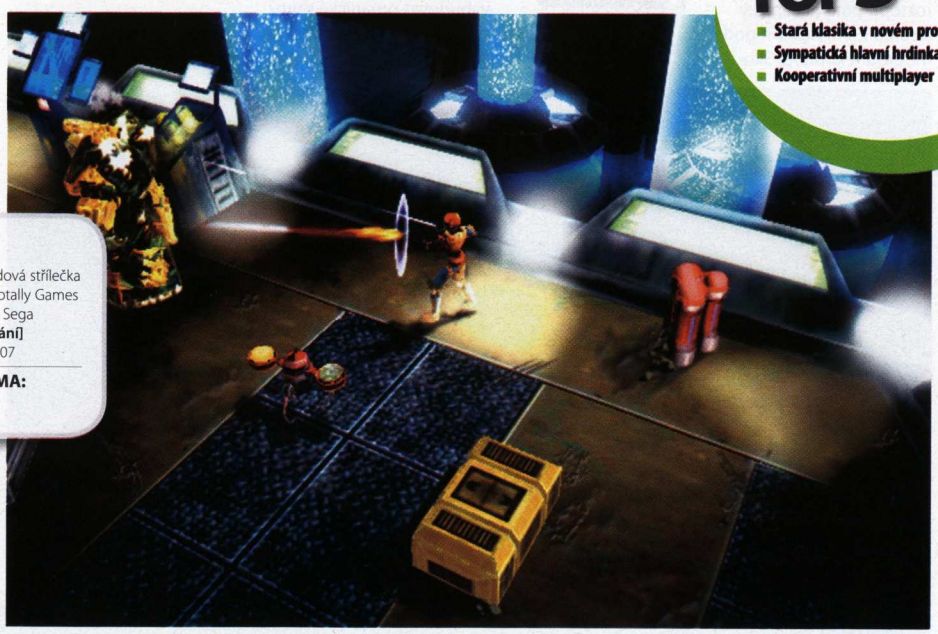
Trend oprašování starých, populárních a mnohdy i legendárních značek nezpomalí ani v příštím roce. Osvědčená hratelnost převodem do moderní grafiky a s několika změnami z kategorie „aby se neřeklo" má zaujmout stejně jako v minulém století. Plány na snadný výdělek sice často dopadají neslavně (viz nový Sensible Soccer), ale šance zahrát si renovovanou pecku ze ZX Spectra za trochu riskování stojí. Řeč bude tentokrát o známé arkádové střílečce Alien Syndrome, kterou resuscituje studio Totally Games (Star Trek: Bridge Commander, Secret Weapons Over Normandy) a z operačního sálu ji na pulty obchodů přiveze toto léto.

První (sympatickou) skutečností není zařazení Alien Syndrome po bok prachobyčejných remaků. Před námi se rozprostře nová hra, která opráší pouze pojetí a letmo také dějovou zápletku svého vzoru. Vžijete se do role vojandy jménem Aileen Harding, která musí zastavit emzáckou invazi. Larry Holland, ředitel vývojářského studia, se nechal slyšet, že postupem času budete odhalovat komplikovanou historii hlavní hrdinky, jež bude prostupovat děním okolo vás.

V prvé, druhé a vlastně i poslední řadě ale bude Alien Syndrome o řežbě a permanentní akci. Při obraně lidského pokolení vám rukama projde přibližně dvacítka všemožných kvérů, od obyčejných laserů přes plamenomet až po takové specialitky, jako jsou na dálku vysílaní nanoroboti. Všechny donucovací prostředky ocení především vaši nepřátelé, kterých má být pětkrát více. Každý typ oponenta by měl být jinak (ne)odolný vůči různým typům zbraní, což vás bude nutit k lehce taktickému počínání, ovšem žádný Rainbow Six (díky bohu) nečekejte. Jednoduše přehodíte kanón a kosíte v jiném stylu. A kde? Ve vesmírných lodích, tajemných základnách, na neznámých planetách…

Alien Syndrome poputuje na dvě platformy – PSP a Wii, přičemž na konzoli od Nintenda by měl být propracovanější a obsahovat několik nových možností v čele s tvorbou vlastních upgradů pro vylepšení stávajícího vybavení nebo vůbec celé Aileen. V případě Wii verze je logická propracovanější grafika a využití speciálního ovladače pro míření nebo máchání mečem. Na závěr ještě informace o multiplayeru – na Wii si zahrají až čtyři hráči v kooperativním režimu a v případě PSP se budou moci spárovat dva přístroje přes Wi-Fi.

--MD



INFO

[Žánr] Arkádová střílečka
[Výrobce] Totally Games
[Vydavatel] Sega
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: WII, PSP

TOP3

- Stará klasika v novém provedení
- Sympatická hlavní hrdinka
- Kooperativní multiplayer

koho bude hrát teď, nicméně se proslýchá cosi o Free Players Organisation, kterou založil slavný progamer Fatal1ty.

BLOODR KONČÍ S HRANÍM

Čeští hráči mohou být rádi, že u nás už nějaký ten pátek není povinná vojenská služba. Naopak v takovém Finsku něco podobného je a doplatil na to jeden z nejrespektovanějších Counter-Strike hráčů tamější scény, Nicholas „BloodR" Nyman. Ten totiž musí letos v létě musí začít plnit své vojenské povinnosti a z toho důvodu se rozhodl pověsit hraní na hřebík. Po devíti měsících, které na vojně stráví, by se dle svých slov jen těžko opět dokázal dostat do formy. Kvůli jeho odchodu se jeho dosavadní tým Raw-Gaming dostal do krize, která vedla až k hromadnému přestupu zbylých hráčů ke konkurentům z Logitech.fi.

EYE|DIVINO ZEMŘEL

Nakonec jedna smutná událost. Švédská média informovala o smrti teprve jednadvacetiletého Christiana „Divino" Sellergrena. Ten byl dlouhé roky znám jako aktivní hráč Counter-Striku a poslední dobou pak působil na postu managing directora švédského multiklanu Eyeballers. Ačkoliv se Sellergren často objevoval v různých televizních pořadech, měl dobrou práci, šťastný vztah s přítelkyní, odvrácenou stranou jeho úspěchů byla závislost na hraní online pokeru, kvůli které se dostal na scestí. Podle všeho se hraním opravdu nehorázně zadlužil a z celé situace nenašel jiné východisko, než si vzít život.

MAELSTROM

Originalita je dobrá věc, když se ovšem nerozhodne kompletně zahltit trh, v tomto případě trh strategií. Black & White nebo ruský Perimeter, těm všem se stala osudná prostřednictvím malých prodejů. „Hle, jak je Warhammer 40.000: Dawn of War neoriginální a přesto úspěšný!" řekli si autoři Perimeteru a jali se vyvíjet titul postavený na klasickém strategickém principu „postav a znič". Aby ale hra nebyla příliš obyčejná, hodlají do ní napumpovat to nejlepší z žánru od výpravného příběhu o planetárním souboji tří znepřátelených stran po neotřelé jednotky a zničitelný terén. Podle aktuálních ukázek vypadá vzniklý mix nadmíru lákavě.

Začněme zápletkou, jež na naši planetu pozvala cizáckou rasu Hai-Genti. Ta má svůj původ ve vodě, a proto se pokouší roztopit polární čepičky a celou Zemi pohřbít pod modrou tekutinou. Skoro by se jí to povedlo, kdyby se zbytky lidstva nespojily v odvetném úderu. Vznikl tak partyzánský odboj sdružený pod jménem Remnant, který spoléhá na staré dobré tanky a lehce futuristické technologie spojené s rychlými přepady a větším počtem jednotek. Na druhé straně lidské bariéry stojí společnost Ascension. Ta dříve patřila k prominentním výrobcům špičkových technologií, což se projevilo i v jejím strojového parku – humanoidní roboti morfují v letadla, poletuchy zase do podoby mohutných tanků a ty pak třeba v silně opevněné dělové věže. Hai-Genti je naproti tomu čistě organickou rasou vyžívající se v chapadlech, masových tkáních a zubech na co možná nejvíce částech těla.

TOP3
- Rozdílnost tří stran
- Konečně klasická sci-fi RTS
- Slizcí mimozemšťané

Hratelnost se má přímo odvíjet od strany, kterou si vybereme. Například mimozemšťané jsou ze své podstaty závislí na vodě, a tak musejí nejprve naleznout její ložisko, vybudovat organické pumpy, vyhloubit jezírka a takto si připravit živnou půdu pro stavbu, respektive pěstění nových budov. Výroba jednotek je rovněž poplatná slizkému faktoru – do mateřské budovy jsou z vesmíru teleportovány vejce, ze kterých se až další genetickou modifikací vyvíjejí jednotlivá monstra.

Ascension jsou naproti tomu tradiční hypertechnickou stranou plnou univerzálních jednotek. Je potřeba rychle bránit základnu? Pak vyrobíme pěchotu schopnou zmrazit dotěrné protivníky, než stačí z výrobních linek vyjet první vozidla. Ty se poblíž nepřátel zakopou do země, tím znásobí svou útočnou sílu a rozmetají protivníky na kousky. Ascension budou vysoce mobilní stranou s přemístitelnými budovami a jejich hlavní síla tkví v deformaci terénu. Pokud nenalezneme v nabídce staveb obranné valy, bude to díky tomu, že hra dovoluje zvednout z povrchu zemského celé hory a obehnat jimi své stanoviště.

Maelstrom má zaujmout fyzikou na velmi vysoké úrovni. Ta nebude třímat otěže pouze nad deformováním půdy a interakcí s objekty, jež by měly být všechny zničitelné, ale rovněž nad fyzikálními jevy. Například s vodou půjdou dělat hotové divy. Pokud se jí bude brodit nepřátelská armáda, lze ji pohodlně zmrazit i s uvíznuvšími protivníky. Naopak mimozemšťanům lze doslova zatopit, když se hráč rozhodne všechnu tekutinu v oblasti vypařit a nechat organické zrůdičky pojít žízní. Maelstrom vypadá na vskutku komplexní strategii ctící tradiční principy a právě to by mohlo být cestou k úspěchu.

--MS

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] KDV Games
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage] www.codemasters.co.uk/maelstrom
[Datum vydání] Únor 2007

PLATFORMA: PC

[RANCOR?]
Ne, tento drobeček skutečně nedezertoval z Hvězdných válek

[DROBKY]

FALLOUT ONLINE?

Koncem roku proběhla internetem zpráva o přípravě MMORPG na motivy známého post-apokalyptického RPG Fallout. Na hře by se mělo údajně začít pracovat už tento měsíc a mezi hráče by se měla dostat v roce 2010, přičemž tvůrci předpokládají, že do roka si živý svět Falloutu získá milion předplatitelů. Problém je, že všechny informace pocházejí pouze z dokumentu pro jednu americkou burzovní komisi, přičemž vývoj by měl zaštítit Interplay, který je podle dostupných informací spíše na pokraji bankrotu. Oficiální potvrzení proto pochopitelně chybí. *Zdroj: Eurogamer, Blue´s News, Gamespot, Tiscali*

PS3 JE PŘEHYPOVANÁ, ŘÍKÁ TIME

Známý americký magazín Time (který mimo jiné vyhlašuje každoroční ocenění pro osobnost roku – letos jím byla internetová veřejnost) zařadil konzoli Playstation 3 mezi 5 nejvíce přehypovaných událostí roku 2006. Redaktoři považují next-gen konzoli od Sony za předraženou věcičku, která se prodávala pouze v několika tisících kusech s „lamerskými" hrami. „Když vás poráží věc, která si říká Wii, není něco v pořádku," uzavírá tvrdou kritiku Time. *Zdroj: Time*

KŘESŤANSKÁ STEALTH AKCE

Náboženství a videohry nejsou zcela izolované světy, což už dokázalo několik her převážně křesťanského původu. Další z řady má být Tribulation Knights – akční hra „bez akce a násilí" zasazená do obřího města budoucnosti. Hráč se ujme role agenta tajné organizace, která zajišťuje bezpečnost křesťanů před ostatními. Podivně vyhlížející titul by se měl opírat o povinné a nepovinné mise, plné stealth akce, v níž ale nikomu nebude zkřiven ani vlásek na hlavě. Hra vyjde na PC zatím neznámo kdy. *Zdroj: Homepage, Gamespot*

FILMOVÝ SILENT HILL 2

Mezi fanoušky je považován za nejlepší filmové zpracování herního tématu a nyní se vrací! Řeč je o snímku Silent Hill, jenž se dočká pokračování. Na scénáři by měl opět pracovat Kanaďan Roger Avary, který se může pyšnit Oscarem za Pulp Fiction s Neilem Gaimanem, který však tuto informaci v rozhovoru vyvrátil. Původní snímek vyšel v loňském roce a na filmovém serveru IMDb si vysloužil hodnocení 6,5/10. *Zdroj: IMDb, GameSpot*

PC HRY

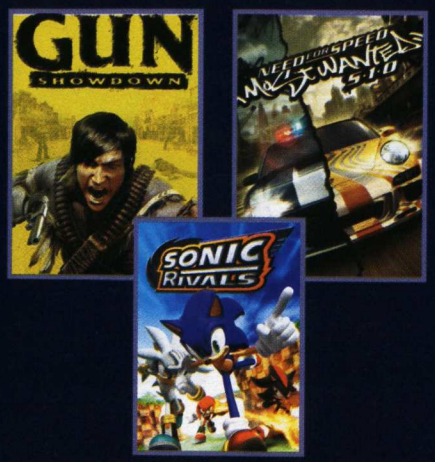
Nové hry

World of Warcraft: The Burning Crusade	1299 Kč
Dark Messiah of Might and Magic	899 Kč
Rayman: Šílení Králíci	899 Kč
Rainbow Six: Vegas	899 Kč
Star Trek: Legacy	1399 Kč

Slevněné hry (od 2. 2. 2007)

Rome: Total War GOLD	499 Kč
Pán Prstenů: Bitva o Středozem 2	450 Kč
NHL 2006	450 Kč
FIFA 2006	450 Kč

PSP



GUN Showdown	1299 Kč
Sonic Rivals	1399 Kč
Need for Speed Most Wanted	699 Kč

WWW.GAMEEXPRES.CZ
WWW.GAMEEXPRES.SK

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

HRY PRO VŠECHNY

Nintendo Wii

Far Cry: Vengeance	1699 Kč
WarioWare: Smooth Moves	1299 Kč
Red Steel	1699 Kč

Playstation 2

Okami	1199 Kč
TOCA Race Driver 3	899 Kč
Pirates of the Caribbean: Legend of J. S.	999 Kč
Primal	299 Kč
NHL 2006	699 Kč
FIFA 2006	699 Kč
Need for Speed Most Wanted	699 Kč

XBOX 360

Lost Planet: Extreme Condition	1699 Kč
Viva Pinata (česká verze)	1550 Kč
Gears of War	1799 Kč

Trička s herními motivy
od **350 Kč**

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (pouze po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH
a platí do vyprodání zásob.

INFERNAL

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 1/07

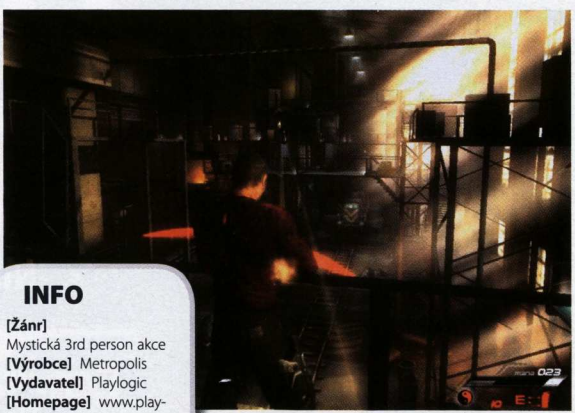
TOP3
- Efektní kouzla po boku střelby
- Pět aktů v rozdílných prostředích
- Padlý agent nebo padlý anděl?

Polský tým Metropolis (Agent mlíčňák, Gorky 17) si pohrává s myšlenou souboje dobra se zlem již od své starší akce z pohledu třetí osoby Archangel. Již v ní hráč ovládal božího bojovníka a jinak tomu nebude ani v nejnovějším titulu Infernal, byť pouze zpočátku. Bryan Lennox je agentem, avšak na rozdíl od obrýlených Mr. Smithů má k dispozici několik nadpřirozených dovedností jako teleportaci apod. Pracuje totiž pro nadnárodní společnost EtherLight, světského vyslance Boha, který v paralelní realitě soupeří s pekelným protějškem, megakorporací Abyss. Lennox bohužel vyniká uměním zničit i při běžné kontrole dokladů půl městského bloku, a tak dostává vyhazov, je zbaven nadpřirozených sil a nucen protloukat se světem jako smrtelník. Jelikož se však EtherLight chystá k finálnímu vymazání pekla z povrchu zemského, démonický šéf z Abyss Lennoxe okamžitě verbuje, dává mu několik pekelných sil navíc, dvakrát tolik zbraní a předhazuje ho hráči v intenzivní akci rozdělené do pěti aktů.

Infernal byl dlouhou dobu vyvíjen pod o něco elegantnějším jménem Diabolique: Licence to Sin. Pak ale dostal titul do obchodnických spárů distributor Playlogic a po změně názvu (a také přílivu kreditu na konta vývojářů) se začala původně řadová střílečka profilovat ve výrazného, i když hratelnostně o něco pomalejšího konkurenta Maxe Payna. Lennox likviduje své nepřátele i s okolním prostředím pomocí klasických zbraní i zvláštních sil ovládaných pravým tlačítkem myši. Teleportaci zmíněnou v úvodu doplní metání energetických projektilů, a to vše živené manou vysávanou z mrtvých protivníků. Dle hratelné ukázky akce svižně odsýpá, čemuž napomáhá i vlastní engine s kolizemi řízenými licencovanou fyzikou PhysX nebo shaderové efekty poslední generace.

Většina soudobých akcí zavede hráče do jednoho prostředí a jím jej propírá od začátku až do konce. Infernal se snaží přitáhnout pozornost opačnou cestou – variabilitou. Padlý agent Lennox znesvětí půdu kláštera, letadla, letadlové lodi nebo například skladu a vlaku. Každé prostředí s sebou přinese své vlastní protivníky a specifická překvapení. V klášteře se utkáme s mnichy, kteří nám budou místo střelných zbraní oponovat metáním psychických výbojů, zatímco skladiště velmi působivě ozáří plamenomety vycvičených vojáků. Jak se efektně zbavit právě jich? Stačí se teleportovat za jejich záda, podpálit nádrž s napalmem a můžeme pozvat přátele na grilování. Aby akce nebyla příliš přímočará, slibuje tým Metropolis drobné minihry, avšak přímka spojující začátek a konec úrovně se nemusí bát přílišného znásilnění logickými úvahami. Většinou postačí, aby se hráč pomocí svých sil přemístil ke skrytému tlačítku atd. Okultní kresby můžeme začít škrábat na stěny vlastní krví v březnu tohoto roku.

--MS



INFO

[Žánr]
Mystická 3rd person akce
[Výrobce] Metropolis
[Vydavatel] Playlogic
[Homepage] www.playlogicinternational.com/games/?id=infernal
[Datum vydání]
Březen 2007

PLATFORMA: PC

[BARBECUE]
Takhle opékají buřty v Polsku

EARTH DEFENSE FORCE X

[PAPU]
Robotek se zlobí, má hlad

INFO
[Žánr]
Akce z třetího pohledu
[Výrobce] Sandlot
[Vydavatel] D3Publisher
[Homepage]
www.d3p.co.jp/edf_x
[Datum vydání]
Duben 2007

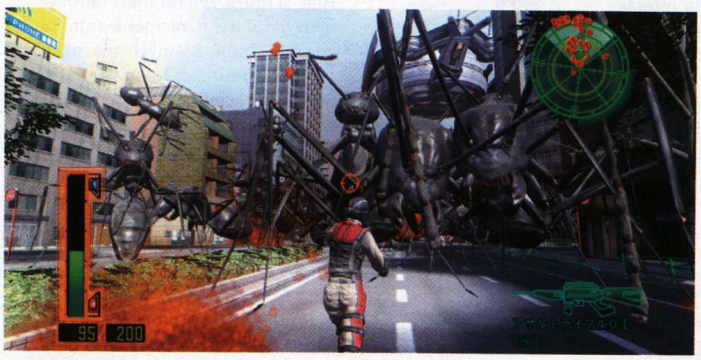
PLATFORMA: XBOX 360

Akční série Earth Defense Force původně neměla překročit hranice rodného Japonska, společnost D3Publisher však přijala roli exportéra a vydává se s ní vstříc západním trhům. Jako první se poangličtění dočká třetí díl, který se k nám dostane pod názvem Earth Defense Force X. Těšit se můžete na klasickou přímočarou střílečku, která nepřináší nic nového. Opravdu! Absence byť jen malých náznaků originality ale hře neubírá na kráse a už vůbec ne na zábavnosti.

Earth Defense Force X se ani nesnaží tvářit jinak než jako klasická střílečka. V roli vojáka elitní bojové jednotky bude hráč bojovat proti všemožným kreaturám, mezi něž například spadají ufoni, jejich „vetřelecká" odnož, různé mechanické stvůry apod. Sestava základních nepřátel ničím nepřekvapí, pro všechny případy ale autoři vložili do hry například přerostlé mravence s hrůznými pavouky a dokonce i Godzillu. Stejně rozmanitý je i arzenál zbraní, slibováno je na 400 různých kousků rozdělených do sedmi kategorií. Hráč se setká jak s obyčejnými puškami a brokovnicemi, tak s raketomety s řízenými a neřízenými střelami, výbušninami a sniperkami. Rozhodně nejzajímavější složku však mají tvořit zbraně speciální, do jejichž řad spadá například nukleární hlavice, kyselinová „hračka" nebo plamenomety.

Ani si nedokážete představit, jak může vypadat herní pole, na němž se svedla bitva s podobným arzenálem. V prostředí totiž půjde zničit takřka vše a dokonce na to nezůstanete sami – po vašem boku budou bojovat další vojáci. Půjde buďto o spolubojovníky řízené počítačem, nebo skutečné hráče v kooperativním módu po multiplayeru. Rozporuplně nicméně působí grafická stránka, jež na dnešní dobu nevypadá nejlépe. Každopádně Earth Defense Force X nemá být ani tak o grafice, jako spíše o zběsilé akci, u níž uvolníme své tělesné schránky.

–MD



TOP3
- Neuvěřitelně rozsáhlý zbraňový arzenál
- Atraktivní nepřátelé
- Plně zničitelné prostředí

[JAPONSKÉ PŘÍSLOVÍ]
Kolik nohou máš, tolikrát nejsi člověkem

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Pokecejte si s vývojáři na pravidelném setkání Game On

Kde jsou ty časy, kdy herní scéně vládla jediná výstava, americká E3? Nyní je E3 pro veřejnost zrušena a veškeré dění se soustřeďuje do Evropy. Kromě Games Convention v Lipsku je výstava londýnského muzea Game On další výspou počítačových her, která se navíc nekoná pouze pár dní, ale aktuálně celé čtyři měsíce, od 21. října 2006 do 25.února 2007. V muzeu si lze na vlastní oči prohlédnout herní systémy až z šedesátých let minulého století a na některých z nich si zahrát legendy jako Asteriods, Pong, Pitfall, Space Invaders, Centipede a mnoho dalších. Ve večerních hodinách se navíc konají setkání s významnými osobnostmi herní scény, s vývojáři nebo šéfredaktory světových magazínů (ovšem my jsme pozvání zatím neobdrželi:-). Všechny tyto faktory mají jednu podstatnou výhodu – návštěvník není pouze divákem, ale může se výstavy interaktivně účastnit, ať již hraním her nebo pokládáním otázek osobnostem. Ačkoliv se do Londýna nejspíše mnoho našich čtenářů nevypraví, za pokus to určitě stojí a lze jen doufat, že se za pár let podobných akcí dočkáme třeba i u nás.

„Vědecké muzeum v Londýně oznámilo podrobnosti ohledně večerních sešlostí Game On v lednu a únoru roku 2007. Na výstavu se dostaví přednášející z branže počítačových her, aby zasvěceně nahlédli do světa interaktivní zábavy. Game On zaujímá pozornost návštěvníků již od října minulého roku. Při setkáních v listopadu a prosinci se publikum setkalo s klíčovými osobnostmi průmyslu jako s lanem Livingstonem z firmy Eidos nebo legendárním programátorem Davidem Brabenem (tvůrce Elite, pozn. redakce)"

Druhá reedice plošinovky Another World

S remaky se roztrhl pytel – připravuje se předělávka prvního dílu série Tomb Raider, remake Settlers II již svůj úspěch sklidil a nyní se na hráče řítí v pořadí již druhá revitalizace legendární plošinovky. V Another World se hráč ujal role fyzika Lestera Knighta Chaykina, který byl při nepovedeném pokusu přemístěn na neznámou planetu plnou nebezpečných nástrah. Díky atraktivnímu grafickému stylu by hra i dnes obstála v původním rozlišení 320 × 200, nicméně vloni byla vydána reedice s pozadími překreslenými do rastru 1 280 × 800. Otázka zní: Proč ještě vyšší rozlišení? Jistě, Another World je skvělým titulem, ovšem proč dávat za něco 9,99 liber, když je nám nabídnuto prakticky to samé? Věříme přesto, že remixovaná hudební stránka bude natolik lákavá a doprovodné dokumenty o tvorbě hry natolik zajímavé, že se tato investice vyplatí.

„15. výroční edice Another World, nová rozšířená verze, bude kompletně přetvořena do standardu HD, což zahrnuje nově remixovaný zvuk a exkluzivní původní soundtrack z pera hudebního skladatele J. F. Freitase. Hráči si budou moci nastavit rozlišení 2 048 × 1 536 nebo původní 320 × 200."

„Práce na výroční edici byla otázkou lásky a doufám, že dokážu do Another World uvést nové hráče a obnovit nadšení těch, kteří již hru kdysi hráli a užívali si ji!" říká tvůrce hry Eric Chahi.

Jsme zvyklí, že výrobci lákají hráče na své produkty, ovšem toto je lákání po patnácti letech! Zatímco na ostatní tituly se po takové době zapomíná, Another World se etabloval mezi legendy. Nicméně Ericu, nech své dítko již na pokoji a dej světu jakoukoliv novou plošinovku! Vždyť i Heart of Darkness (1998), na kterém jsi spolupracoval, bylo vynikající, takže talent bezesporu máš.

TEST DRIVE UNLIMITED

Pád titána – tak by se dala nazvat historie společnosti Atari, která prakticky vybudovala herní průmysl, aby se v dnešních dnech potácela na pokraji bankrotu (byť jde jen o nepřímého následovníka slavné firmy). Není divu, že se snaží zuby nehty držet několika svých prověřených značek a pumpovat do nich krev, jak nejvíc je to možné. Dlouholetá automobilová série Test Drive díky tomu zažívá obrození, které z ní vytvoří vůbec první čistě online závodní hru. Dosud jsme se mohli pouze fádně projíždět dokola na uzavřených okruzích, nicméně Unlimited tento léty zdřevnatělý koncept láme. Eden Studios se rozhodli geograficky přesně vymodelovat havajský ostrov Oahu, skrývající ve svých zelených kopcích na jeden tisíc mil rozličných silnic, a umístili na něj stovky počítačem řízených automobilů a ještě více živých hráčů, kteří společně vytvoří dojem žijícího kousku světa.

Ovšem na poměry řadového hráče to bude dosti snobský svět. Test Drive Unlimited je jakousi formou stylové hry přístupné zejména fandům rychlých aut. Peníze zde budou hrát první roli – hráč si za ně nakoupí nejen vozidla a tuningové doplňky, ale stejně tak i značkové oblečení svého avatara nebo nemovitosti završené luxusní vilou s veškerým příslušenstvím. Obstarávání financí bude primárním cílem hry, ovšem je otázkou, zda dokáže zabavit i ostřílené hráče. Autoři toho chtějí dosáhnout interaktivním světem plným úkolů ve stylu Grand Theft Auta. Ačkoliv ze svého vozidla nebudeme moci vystoupit, lze si vydělávat taxikařením, převážením zboží a obecně všemi aktivitami spojenými s pendlováním od zadavatele úkolu k místu výplaty.

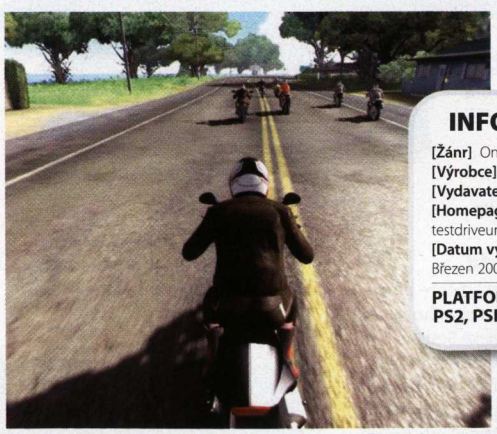
Kam se však poděly prvotní závody? Ty budou i přes veškerou nabalenou šlehačku jádrem hry. Potkají-li se na silnici dva závodníci, stačí, aby na sebe navzájem zablikali světlomety, a ihned se objeví menu k nastavení druhu závodu, podmínek a především finanční sázky. Po potvrzení se okamžitě přenášíme na jeden z mnoha okruhů a v tomto bodě se má odhalit hlavní přednost všech předchozích dílů série. Test Drive byly vždy arkádové závody a nejinak tomu bude i nyní. Tak například součástky do motoru. Hráč si může vybírat mezi ohromným množstvím, nicméně auta (bude zde 125 druhů známých značek) se vylepšují pouze ve třech stupních. Stejně tak licencovaný engine Havok se projeví pouze rámcově, realismus bychom zde hledali marně. Ničení vozů je přísně podřízeno hratelnosti, a tak bude hráč moci bourat, co se mu zlíbí, jen aby to vypadalo efektně a zábava rostla. A kdo si pak bude chtít nechat při projížďce ostrovem rozcuchat vlasy, může si vybrat z několika typů motocyklů. Bude to skutečně revoluce na poli závodních her, nebo jen zvláštní experiment?

--MS

TOP3

- První pořádné online závody
- Ostrov Oahu a jeho prostředí
- Realismus dává přednost akrádovosti

[MOTOREST]
Při šlapání pedálů pořádně vytráví



INFO

[Žánr] Online závody
[Výrobce] Eden Studios
[Vydavatel] Atari
[Homepage] testdriveunlimited.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX 360

JEDNOU VĚTOU

DALŠÍ HRA OD TVŮRCŮ DEFCONU a Darwinie by se měla jmenovat **SUBVERSION** a měla by být určena široké hráčské veřejnosti.

Budovatelská strategie **THEME PARK** od EA **SE OBJEVÍ NA HANDHELDU NDS.**

EA překvapivě **ZRUŠILA VÝVOJ** plánovaného RPG **PROJECT GRAY COMPANY** (LOTR: White Council) na motivy Pána prstenů.

Adrenalinových závodů **FLATOUT 2 SE PRODALO VÍCE NEŽ PŮL MILIÓNU** a připravuje se konverze na Xbox 360.

Nintendo chce přesvědčit Take 2, aby vydalo **NA WII SPECIÁLNĚ UPRAVENOU VERZI GTA.**

JÍZDNÍ ŘÁD LEDEN/ÚNOR

PONDĚLÍ	Ú	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
22.01	23.	24.01 Vánoce skončily a s nimi i doba lenošení v redakci Doupěte. Lednové Doupě přináší řadu nabitých materiálů v čele se speciály WoW nebo prvními dojmy z hraní na Playstation 3.	25.01	26.01	27.01	
29.	30.01 Battlestations: Midway (PC, X360) Fuzion Frenzy 2 (X360) Rogue Galaxy (PS2) Sonic the Hedgehog (PS3) TimeShift (PC) Vanguard: Saga of Heroes (PC)	31.01 **The Sims Life Stories** (PC) **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** (PSP)	01.02 **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (PS3)	02.0		
05.02 **Bust-A-Move Bash!** (Wii) **Final Fantasy VI Advance** (GBA) **Ratchet & Clank: Size Matters** (PSP)	06.02 **CSI: 3 Dimensions of Murder** (PS2) **Fuel** (PC) **Lunar Knights** (NDS) **Maelstrom** (PC) **Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007** (PC, PS2, PSP, X360, NDS)	07.02	08.02	09.02		
12.02 **The Warriors** (PSP)	13.02 **F.E.A.R.** (PS3) **Test Drive Unlimited** (PC, PS2, PSP)			17.		
19.02	20.02 **Crackdown** (X360) **Chili Con Carnage Eidos** (PSP) **Supreme Commander** (PC) **UFO: Extraterrestrials** (PC) **Virtua Fighter 5** (PS3)	21.02	22	24.02	25.02	
			03	03.03	04.03	

TAJNÝ TIP: SUPREME COMMANDER

Dlouho se mluvilo o revoluci na poli strategií, jenže čím blíže je termín vydání, tím více odvážná slova ustupují reálným postřehům z hraní. Supreme Commander pravděpodobně nebude stvořitelem novodobého směru strategických her, i tak nám dává dostatek důvodů věřit, že se bude jednat o zatraceně návykovou záležitost.

■ Kořeny. Chris Taylor není žádný nováček ani typ vývojáře, který by měl ve zvyku klamat své fanoušky. Už Total Annihilation ukázal, že v žánru strategií je Chris nejsilnější – proč by neměl uspět i tentokrát?

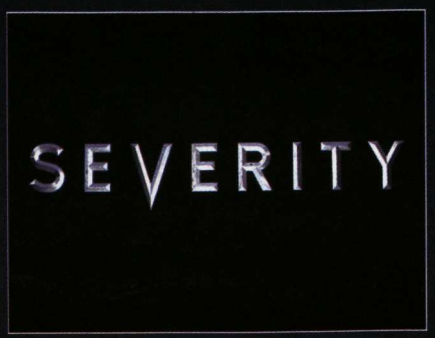
■ Na velikosti záleží. Tvůrci před nás pokládají gigantický svět, kolem něhož se rozprostírá snad banální, přesto prý komplikovaná zápletka. Jenže nás zajímají bitevní orgie. Rozsáhlé mapy o rozloze až 6 400 čtverečních kilometrů a tisíce jednotek na každé straně zaujmou každého stratéga.

■ Umělá inteligence a vybalancování jednotek. Aspekt, na nějž byl při vývoji (vedle pokusu o přísun inovací) kladen maximální důraz. A naše dojmy z hraní potvrzují, že Supreme Commander bude návykovou a vyrovnanou partií, ať již zvolíte kteroukoliv ze stran konfliktu.

■ Multiplayer. Přehlédnout nelze ani ambice na progamingovém poli. Už dlouhou, předlouhou dobu si žádná z nových strategií nevydobyla pevné místo mezi smetánkou vyvolených, Supreme Commander ale má největší předpoklady to dokázat.

21. 2. DOUPĚ

U únorového Doupěte rozhodně nezmrznete nudou. Poradíme vám, jak si vychutnat nepřekonatelné pecky staré desítky let – vše pomocí funkčních emulátorů, z nichž řadu najdete také na DVD. Navštívit vás přijde řada očekávaných hostů. Zatím stíhá očekávaná Supreme Commander, těšíme se na Jade Empire pro PC a zaútočí také ambiciózní strategie Maelstrom.



VZNIKÁ NOVÝ AKČNÍ HIT?

Jak je u něčeho Valve, můžete vzít jed na to, že půjde o kvalitní hru s milionovými prodeji. Nelze se proto divit, že malé pozdvižení vyvolalo ohlášení nové akční hry s názvem **The Crossing**, která vzniká pod taktovkou jejich art-directora v dílnách Arkane Studios (tvůrci Dark Messiah of Might & Magic). Mnoho informací o připravovaném titulu zatím známo není, snad jen že by kromě singleplayeru a multiplayeru měl nabídnout i tzv. crossplayer. Na detailní odhalení zmíněné inovace si budeme muset nějaký čas počkat, jelikož autoři vše halí silnou rouškou tajemství. Podle všeho by mělo jít o kombinaci hry pro jednoho a více hráčů, přičemž někteří se již teď domnívají, že půjde o určitý typ kooperace. Hra poběží na známém Source enginu a podle úvodního videa by se její děj měl odehrávat v neznámém francouzském velkoměstě. Více informací vám zcela jistě přineseme v některém z příštích čísel, již teď se ale máme na co těšit!

I HRY MOHOU BÝT UMĚNÍ

Myslíte, že hry mohou být umění? Ještě předtím, než odpovíte, si prohlédněte obrázek z nezávislé hry **Vigil: Blood Bitterness**. Vypadá to všelijak, kdekdo by řekl, že jim tam nějak chybí barvičky, ale chyba lávky! Tým Freegamer totiž záměrně zvolil tento netradiční způsob zpracování, které hru posouvá téměř na uměleckou hranici. Co se týká zaškatulkování projektu, jedná se o point and click adventuru jako poleno, jejíž příběh se točí kolem série rituálních vražd, a sami autoři své dílko doporučují pouze hráčům starším 18 let. Samotný titul se bude distribuovat pouze online, tudíž pokud byste si jej chtěli vyzkoušet, není nic snadnějšího, než si na serveru vydavatelské firmy Garage Games (www.garagegames.com) stáhnout demoverzi a následně si hru tamtéž zakoupit.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

PROGAMEŘI SOBĚ

Jméno Toma Mustaina toho asi většině hráčů mnoho nerekne. Tento člověk až donedávna zastával pozici šéfa vývoje v týmu Ritual Entertainment (tvůrci Sinu), nicméně před časem na vlastní žádost odešel. Všichni se ptali proč a teď vyšla skutečnost najevo – Mustain totiž připravuje vlastní FPS nazvanou **Severity**, která by měla být navržená speciálně pro profesionální hráče počítačových her, tzv. progamery. Hra je připravována pro americkou organizaci Cyberathlete Professional League a měla by být orientována výhradně na multiplayer a potřeby progamingových hráčů. S tím souvisí také skutečnost, že bude poháněna enginem z třetího dílu Quaka a hráčům by měla nabídnout rozšířené možnosti v nastavení fyziky, volbu komentování zápasů nebo třeba propracovanější vlastnosti Spectator módu. Titul by měl vyjít pro PC a Xbox 360 zhruba v polovině příštího roku.

ŠVÉDSKÁ VIZE ZKÁZY

Pokud jste hráli desítky hodin tituly typu Fallout a nejsou vám cizí katastrofické filmy jako Šílený Max, zbystřete. Švédské studio Tarsier Studios připravuje novou post-apokalyptickou akci z pohledu první osoby (FPS) **The Desert Dinner**, jejíž příběh se začíná odvíjet v ulicích jednoho zapadlého mexického městečka. Připravovaná hra by kromě jiného měla nabídnout podporu reálné fyziky PhysX od společnosti Ageia, díky čemuž budou úplně všechny objekty zničitelné a stejně tak animace jednotlivých postav budou vypadat velmi autenticky. Sami vývojáři o The Desert Dinner hovoří jako o našlápnuté akční hře, která vám dá naplno ochutnat všechny možnosti moderního grafického enginu s promakanou fyzikou. Datum vydání je prozatím ve hvězdách.

HELLBOY MÍŘÍ NA MONITORY

Všem příznivcům komiksů netřeba představovat postavu charismatického **Hellboye**. Bude tomu už drahně let, co jsme jej mohli díky společnosti Cryo prohánět na našich monitorech, a již zanedlouho se objeví znovu. Ovšem tentokrát má v celé věci prsty Konami, jehož titul se objeví na Xboxu 360, PS3 a PSP. Příběh hry se bude točit kolem honby za tajemnou čarodějnicí, nicméně v jejím průběhu se objeví jiná nemilá skutečnost – proslulý Hermann von Klempt a jeho vize o ovládnutí světa. Hellboy by měl být ve svém jádru chytlavou akční mlátičkou, ve které bychom si měli do sytosti užít nejrůznějších bojových komb a elegantních likvidačních technik. Na pultech obchodů se hra objeví ve druhém čtvrtletí letošního roku.

NA PRŮZKUM VZDÁLENÝCH GALAXIÍ

Vzpomene si dnes ještě někdo na vesmírné série Battlecruiser nebo Universal Combat, pod nimiž je podepsaný Derek Smart se svým vývojářským týmem 3000AD? Pravděpodobně jen příznivci vesmírných simulátorů… To ale nic nemění na skutečnosti, že tento vývojářský nezmar o sobě dává znovu vědět. Před nedávnem ohlásil hru **Galactic Command**, což by měla být epizodická vesmírná simulace zaměřená především na boj ve volném vesmíru a na planetách. Autoři slibují propracovaný příběh, množství akce, vyspělou AI, jednoduché ovládání a detailní tutoriál, který by zpřístupnil na pohled komplexní hru i masám běžných hráčů. Pokud se Smartovi vše podaří, měla by hra v ideálním případě vyjít pro Xbox 360 a PC, v horším případě pouze pro jednu z těchto platforem.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Ten, co nechápe letošní počasí

BYZNYS

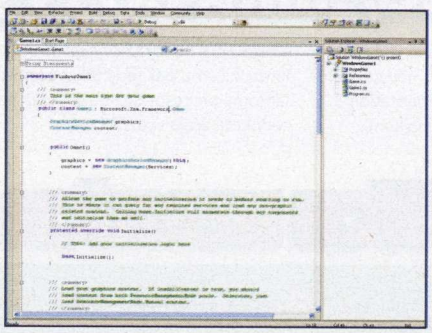
STVOŘTE SI VLASTNÍ HRU PRO PC A XBOX 360

Microsoft v polovině prosince zveřejnil finální verzi XNA Game Studio Express, programátorského prostředí, jež má otevřít brány tvorby her pro PC a Xbox 360 nezkušeným začátečníkům, a to díky jednoduchému pojetí, postupně bující komunitě a vyčerpávající podpoře. Microsoft se podle slov Chrise Satchella, generálního manažera herně-vývojářské skupiny stojící v pozadí projektu XNA, nebrání ani zpoplatnění vytvořených her. Hráč může se svým titulem nakládat dle vlastního uvážení, což zahrnuje také možnost jeho prodeje za drobný poplatek, stejně tak se hovoří o možnosti nabídnout nejkvalitnější produkci skrz Xbox Live Arcade majitelům Xboxu 360.

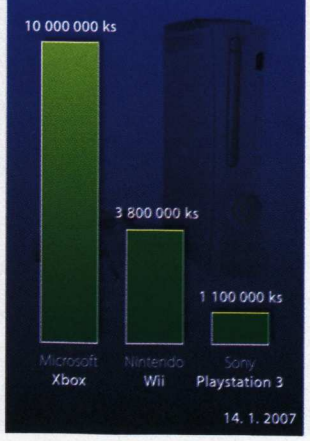
Tvůrce hry je zde samozřejmě omezen limitem velikosti (50 MB), stejně jako nutností stát se členem XNA Creators Clubu. Poplatky však nejsou závratného rázu – roční členství vyjde na 99 dolarů (zhruba 2 200 Kč), čtyřměsíční na 49 dolarů. Kromě možnosti finalizovat hru také pro konzoli Xbox 360 získávají členové klubu možnost volně testovat produkty ostatních tvůrců, stejně jako oficiální technickou podporu.

První reakce hodnotí XNA Game Studio Express coby vstřícný krok směrem k amatérským tvůrcům, který je ve světě herních konzolí protipólem dosavadní snahy zamezit amatérským programátorům v přípravě neautorizovaného softwaru. Pozitivně se o technologii vyjádřil také Peter Molyneux, který ji přirovnal k herní obdobě YouTube (nikdy prý nebylo snazší vytvořit si vlastní hru) a současně pochválil jednoduché vývojářské prostředí. Pohled na možnosti XNA Game Studio Express dokumentují první zveřejněné obrázky z několika her, jimž vévodí XNA Racer, projekt německého nadšence v 720p grafice, který byl stvořen za pouhopouhé čtyři týdny. Do skupiny dosud stvořených her se řadí také množství logických hříček.

Do vlastní tvorby se můžete ponořit také díky Doupěti, které software s řadou doplňků nabízí na aktuálním DVD. Ptáte se, jak nejlépe začít? Podle tvůrců hry jednoduše – otevřete starter kit a pusťte se do jeho modifikace. Posloužit vám k tomu může i diskusní fórum plné tipů od zkušenějších vývojářů, jež najdete na adrese **forums.microsoft.com**, nebo tutorialy, které jsou k dispozici na stránkách **msdn.microsoft.com/directx/xna/videos/**.



ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



SONY ZTRÁCÍ EXKLUZIVNÍ PS3 TITULY

Problematický launch Playstation 3, nedostatečný přísun konzolí a laxní přístup ze strany Sony donutil řadu herních vydavatelů reagovat. Přesněji řečeno, přehodnotit pozici vůči PS3 v oblasti exkluzivních titulů. Japonský výrobce se v posledních týdnech potýká s úprkem původně exkluzivních her vstříc konkurenci, jíž v tomto případě symbolizuje konzole Xbox 360. Po řadě očekávaných hitů v čele s Assassin´s Creed nebo Devil May Cry 4 se již několik týdnů spekuluje o převodu Metal Gear Solid 4. Stejný osud má podle neoficiálních informací potkat také Tekken 6, naopak potvrzeno už bylo stvoření Xbox 360 verze druhé z exkluzivních „Sony" bojovek, Virtua Fightera 5.

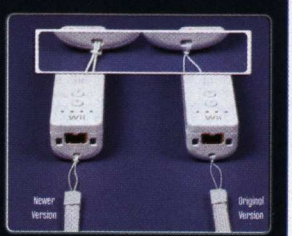
Přestože nadále zůstává pravděpodobné, že většina zmíněných titulů dorazí na konzoli od Microsoftu se zpožděním několika měsíců, mohla by situace výrazně zamíchat kartami ve prospěch platformy s číslem 360 v názvu. Proč investovat nejen do samotné hry, ale také finančně nákladné konzole, když si stejný výtvor vychutnám jen s drobným zpožděním několika měsíců také na Xboxu 360, který již mám dlouhé měsíce doma? To je otázka, již si budou hráči pokládat a která nutně přidělává Sony vrásky na čele. Jak navíc dokazuje první vlna titulů, proklamovaný technologický náskok Playstation 3 prozatím zůstává nevyužit (a v přímém porovnání grafických kvalit multiplatformních titulů, jež přinesla řada zahraničních periodik, překvapivě zvítězil Xbox 360).

STŘÍPKY:

Nejprodávanější hra loňského roku? Právě tímto titulem se může honosit Madden NFL 07 od Electronic Arts, jehož se po celém světě prodalo přes 5 miliónu kusů.

3D Realms nijak neustupují z postoje, podle nějž vydají dlouho očekávaný Duke Nukem Forever teprve ve chvíli, kdy si budou jisti jeho kvalitami. Očekávání fanoušků zchladil Scott Miller konstatováním, že úspěch střílečky Prey přinesl firmě dostatek financí k tomu, aby mohla DNF v poklidu vyvíjet dalších 5 let.

Nintendo se postavilo čelem k problémům s poutkem u Wiimote ovladače své nové konzole a nabízí nespokojeným majitelům možnost výměny. To se však týká ovladačů z první várky konzolí, mezi něž už nespadají kousky prodávané v České republice.



Gears of War láme další rekordy. Za šest týdnů od zahájení prodeje zmizely z pultů obchodů přes 2 milióny kusů hry, což z ní dělá nejen nejrychleji prodávanou hru pro Xbox 360, ale také nejúspěšnější next-gen titul vůbec.

Přes porodní bolesti (problémy se stahováním her, náhrada kreditů apod.) chválí filmový vydavatelé rozjezd Movie Marketplace pro Xbox 360, podle nichž jde o nejlepší dostupnou službu tohoto druhu.

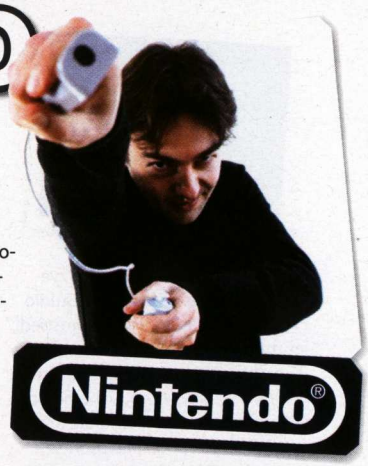
Xbox 360 vítězí. Alespoň v USA, kde se podle údajů analytické skupiny NPD stala konzole od Microsoftu nejprodávanější platformou loňských Vánoc, když se za období listopad až 25. prosinec prodaly 2 miliony kusů. V závěsu číhá Nintendo s 1,8 miliony prodaných konzolí.

Přestože se dlouhou dobu spekulovalo o převzetí vydavatelství SCI společností Warner Bros, rozhodl se hollywoodský vydavatel odkoupit pouze 10% podíl ve firmě – SCI s ním ale získalo 11 licencí na hry s Tomem and Jerrym, Flintstonovými nebo Batmanem.

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

NINTENDO ZAŽALOVÁNO KVŮLI WII OVLADAČI



WASHINGTON – Japonské Nintendo sice prodává své Wii jako o život a mnohdy ani nestíhá pokrývat poptávku, ale zároveň se potýká také s prvním problémem. Americká společnost Green Welling LLP podala celostátní žalobu jménem těch, kteří se jako majitelé nové herní konzole Wii cítí poškozeni. Tvrdí totiž, že i přesto, že se drželi všech instrukcí a ovladač k Wii si k ruce připevnili páskem, ovladač jim nakonec při prudkém pohybu z ruky vylétl a způsobil újmu na zdraví či majetku. V jednom případě se dokonce málem stal nástrojem vraždy, když jednomu dítěti vylétl oknem ven na zahradu, strefil se do vypínače odložené motorové pily, ta se spustila a začala neohroženě jezdit po zahradě, na které se zrovna opaloval majitel domu s chotí. Naštěstí to odneslo jen pár stromků (což se v předvánočním čase ukázalo jako výhodné). Nintendo samozřejmě na problémy promptně zareagovalo. Kromě výměny pásků z umělých vláken za pásky ocelové byl také doplněn manuál a instrukce, kde se nyní výslovně píše: „Připevněte si ovladač k ruce ocelovým páskem, PEVNĚ JEJ DRŽTE a za žádných okolností NEPOUŠTĚJTE."

„NIKDO NIKDY NEVYUŽIJE PS3 NAPLNO," ŘÍKÁ BOSS SONY

NEW YORK – V rozhovoru pro MTV řekl Phil Harrison, ředitel Sony, že vývojáři zdaleka nevyužívají veškerého potenciálu nové konzole Playstation 3. Vlastně zaměstnávají ani ne polovinu výkonu. A nikdo prý nedokáže využít 100 % výkonu. Jenže, k čemu pak tedy taková konzole nebo jen samotný procesor Cell bude, když ho nikdo nikdy nedokáže zcela využít?

10 NEJVĚTŠÍCH HERNÍCH BLAMÁŽÍ ROKU 2006

1. Playstation 3. Sony slibovala, že nové konzole bude dost pro všechny a že ji také všichni na celém světě ihned dostanou. Pak se ale vše zvrtlo. Při launchi měla být shodně s tím k dispozici řada nadprůměrných, exkluzivních her. Máme Resistance a potom… co dál?
2. E3 končí. Nekončí. Končí. Nekončí… Končí? Ne, nekončí! Jen se mění. Mění? Končí.
3. Zakazovat se dá leccos. Ale těch několik pokusů zakázat v Americe počítačové hry… bylo trapných.
4. „Kolik dáš za můj virtuální überduper +50 potence meč?" Prodej virtuálních předmětů do online her se rozmáhá. Kde je poptávka, je i nabídka. Proč se ale velké herní společnosti snaží draze a DRZE prodávat cheaty, jednotlivé nové předměty, nové vozy a nové levely do svých už tak nehotových, zabugovaných her?
5. Gizmondo, malý britský handheld, nejenže na trhu neuspěl, ale navíc se ukázalo, že šéfem stejnojmenné společnosti byl švédský mafián, který se nezdráhal rozmlátit napadrť Ferrari Enzo.
6. Microsoft je velká a mocná společnost. Ale film podle své veleúspěšné série Halo si v konkurenci dost možná ještě silnějších hollywoodských studií prostě vydupat nedokázala.
7. Nintendo Wii je sice skvělá konzole, avšak ovladač Wiimote vás může nejen zranit, ale především připravit o novou HDTV televizi.
8. Jack Thompson. Nic dalšího není třeba dodávat.
9. Exkluzivně neexkluzivní tituly Microsoftu. Jednu dobu si Microsoft myslel, že jeho Xbox 360 nabídne hráčům takový nášup, že se z toho všechny ostatní konzole sesypou. Měl mít Assassin's Creed, Mass Effect, Pro Evolution Soccer, FIFA, ale nakonec to všechno vyjde i na PS3 a PC. Život je pes.
10. Neviditelná herní konzole Phantom. Byla velkohubě ohlášena už v roce 2002 společností Infinium Labs. Jenže dodnes po ní není ani vidu, ani slechu. Phantom Entertainment, což je nový název pro Infinium Labs, hodlá ale v nejbližší době spustit vlastní online službu a uvést na trh herní myš a klávesnici. Whoa!

STALO SE:

- Letos na jaře už se v Doupěti s naším milým šéfredaktorem Kamilem Gricem dost možná nesetkáme. Králíci z Rayman Raving Rabbids ho natolik zaujali, že se prý hodlá zřít moderního života a usadit se na farmě nedaleko Brna, kde bude pěstovat brambory a chovat domácí zvířata. Nechcete mu někdo raději sehnat Viva Piňata?
- Co si přál Karel Kališ k Vánocům? Deset kilo inteligentní plastelíny. Prý hodlá udělat Neverhood 2 s ještě lepší umělou inteligencí.
- Tomáš Vrána si dal do nového roku předsevzetí, že bude žít maximálně skromně. Nebude pít pivo a hodlá se živit pouze levnými čínskými polévkami a těstovinami. Prý šetří na novou GeForce 8800. Držíme mu palce!

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

DUNGEON SIEGE DELUXE KROMĚ PŮVODNÍ HRY DUNGEON SIEGE 2 A OFICIÁLNÍHO ROZŠÍŘENÍ DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD OBSAHUJE SKVĚLÉ BONUSOVÉ MATERIÁLY ~ 6 OBRÁZKŮ PRINCEZNY EVY, OBROVSKOU MAPU ARANNY, PŘÍBĚH BROKEN WORLD, POZADÍ A CONCEPT ARTY A VIDEO O TOM, JAK HRA VZNIKALA.

DUNGEON SIEGE II

DELUXE EDITION

12+ www.pegi.info

PC CD

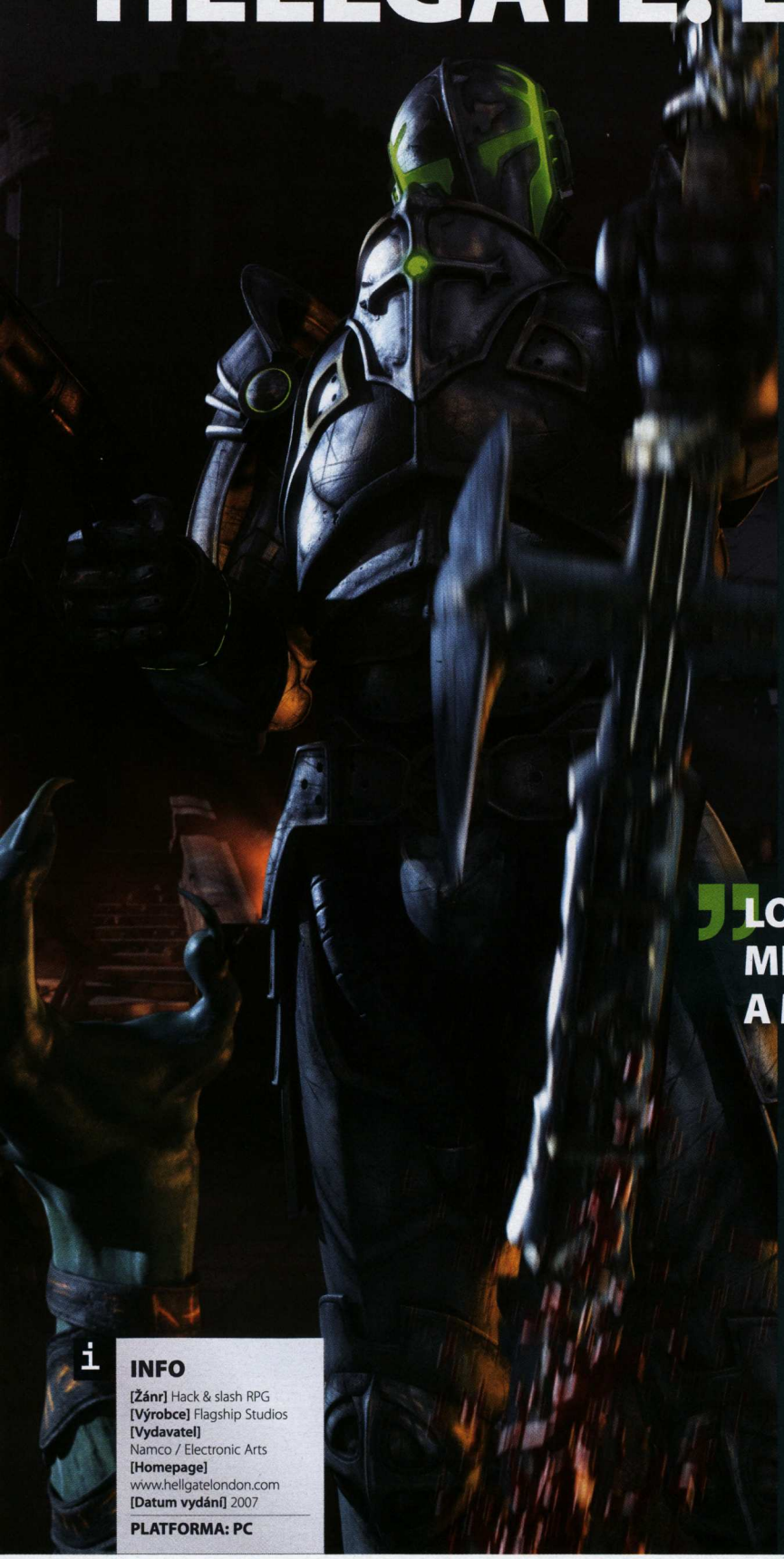
CENEGA

GAS POWERED GAMES

2K

©2002-2006 Gas Powered Games Corp. Všechna práva vyhrazena. Gas Powered Games, Dungeon Siege II a Broken World jsou exkluzivní obchodní znám-ky Gas Powered Games Corp. 2K Games, logo 2K a TakeTwo Interactive Software jsou obchodní známky TakeTwo Interactive Software, Inc. Všechna právavyhrazena. NVIDIA, logo NVIDIA a ostatní značky NVIDIA jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky NVIDIA Corporation ve Spojených stá-tech a dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. Tento výrobek obsahuje softwarovou technologii v licenci společnosti GameSpy Industries, Inc. ©1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy a znak „Powered by GameSpy" jsou obchodní známky GameSpy Industries, Inc. Všechna práva vyhrazena. PoužívaBink Video. Copyright ©1997-2006 RAD Game Tools, Inc. Používá Miles Sound System. Copyright ©1991-2006 RAD Game Tools, Inc. *Balení obsahuje hruv anglickém jazyce a český manuál.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14,www.cenega.cz, info@cenega.cz

HELLGATE: LONDON



Esenciální hratelnost Diabla se spojuje s 3D prostorem a pohlcuje ulice Londýna, nad kterými krouží pekelní démoni

Když někdo stvoří hru, která si může dovolit našít na pyžamo nápis „legendární" a do smrti slunit své datové disky na Havaji podobně jako Diablo nebo Warcraft, k něčemu to zavazuje. Kalifornská společnost Blizzard se tím například ukovala k povinnosti nikdy nevydat špatnou hru, což se jí dosud spolehlivě daří. Proč zde mluvíme zrovna o ní? Ti, kteří se v herní scéně pohybují déle a nechávají bobtnat své hráčské ego memorováním každé události týkající se vývojářských týmů, již pravděpodobně vědí a přeskakují na další odstavec. Roku 2003 totiž odnož slavné společnosti Blizzard North, která byla přímo zodpovědná za produkci obou dílů Diabla, opustilo velké množství zaměstnanců v čele s jejím tehdejším prezidentem Davidem Brevikem, jeho zástupcem Billem Roperem a návrháři Erichem a Maxem Schaeferovými.

Ti všichni se podíleli na zrodu fenoménu hack & slash RPG – her vyznávajících filozofii mlýnku na maso aneb „celé je to trochu přímočaré, nepřátelé jsou sekáni po stovkách, ale hlavně že hráče pořád baví točit klikou". Pointou je, že všichni jmenovaní bezprostředně po opuštění svého zaměstnání založili firmu Flagship Studios, která si předsevzala překonat Diablo. „Proč z něj nevytahat ty nejšťavnatější orgány a neimplantovat je do naší vlastní hry?" řekli si tvůrci. Jako jeho duchovní otcové na to právo mají, a tak se starý známý systém akčního RPG ze středověku bezezbytku překládá do postapokalyptického světa budoucnosti a vzniká Hellgate: London. Zachová Flagship čistý rodokmen her od Blizzardu?

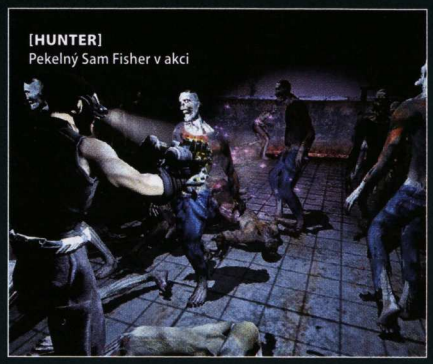
> „LOVEC MÁ BÝT NĚCO MEZI SAMEM FISHEREM A MARIŇÁKEM Z VETŘELCŮ

Ďábel, kam se podíváš

Hellgate: London se nijak nesnaží skrývat, že svůj herní systém kopíruje z obou dílů série Diablo. Hráč si vybírá ze tří typů postav, které definují celý jeho další postup hrou. Je libo porcovat démony nablízko? Pak zvolí třídu templáře. Zvykl si na kouzla? I pro ty je v budoucnosti díky přítomnosti mystického kabalisty místo. A pokud se náhodou zhlédne v nejmodernějších střelných zbraních a ďábelských pastech, pak je pro něj připraveno povolání lovce. Ať již si vybereme kohokoliv, lišit se budou pouze základní atributy našich avatarů a způsob, jakým likvidují pekelné brigády nemrtvých. Rychlá akce, svižně uplývající prostředí a stovky magických předmětů po boku desítek rozmanitých úkolů zůstanou pro všechny stejné. Tyto pevně vymezené hranice, které zavedlo Diablo, má prorazit až zpracování.

INFO
[Žánr] Hack & slash RPG
[Výrobce] Flagship Studios
[Vydavatel] Namco / Electronic Arts
[Homepage] www.hellgatelondon.com
[Datum vydání] 2007
PLATFORMA: PC

[TOXIN]
Zbraně nebudou jen projektilové, ale i toxické, zápalné, energetické a další



[HUNTER]
Pekelný Sam Fisher v akci

[BRNĚNÍ]
Jídlo vydrží v konzervě pár let. A co tato templářka?

DOUPĚ
Video najdete na DVD 1/07

Hellgate: London hodlá poprvé v historii hack & slash naplno využít 3D prostředí. Nejde pouze o polygonové postavy a stavby, ale o regulérní možnost přepnout se do pohledu první osoby a prohlédnout si všechny ty krvavé masakry, na které jsme byli dosud zvyklí pouze z ptačí perspektivy, pořádně zblízka vlastníma očima. Bill Roper v jednom z rozhovorů uvedl, že se hra rozhodně neposune k žánru klasické střílečky – na to budou hrát statistiky postav a zbraní příliš velkou roli. Hráče střílečka by nicméně mohla přilákat postava lovce, která spoléhá primárně na střelné zbraně a od ostatních povolání se liší ovládáním, o němž se rozepíšeme dále.

Opět žádná naděje pro lidstvo

Příběh a jeho zasazení lze podle dosud odhalených indicií, kterými jsou především špičkové renderované animace (naleznete na aktuálním Doupě DVD), charakterizovat jako směs temné mystiky, patosu, beznaděje a trochy povinného válečného hicování drsných veliteLů. Psal se rok 2020, když se v Londýně otevřely první brány pekla a do našeho světa se začaly hrnout proudy démonů. Nepřipravené lidstvo bylo zdecimováno během okamžiku, a tak jedinou nadějí zůstaly tajné spolky templářů a kabalistů, kteří se ukryli v londýnském podzemí. Scénáristé Hellgate do hry zapracovali řadu skutečných historických odkazů, ale zacházejí s nimi dosti hollywoodsky, nešetrně. Například záhadnost řádu templářů, které z obavy z jejich moci téměř vyhladil král Filip IV., je tatam, když ve hře vystupují jako klasická jednotka pokřikujících mariňáků a navíc i my sami budeme za jednoho z nich hrát. Na druhou stranu znovuzrození templáři aspoň vypadají stylově a sexy. Templářky oblékají naleštěné plátové brnění s vysokými podpatky poháněné plasmou, kabalisté kombinují hávy z kůže démonů se sci-fi zařízeními koncentrujícími psychické síly a celé to vypadá, jako když se herní Fallout seznámí s filmovým Bladem a spolu porodí efektní hon na démony v bezútěšné realitě ovládané peklem.

Svět Hellgate bude tvořit pět tématicky odlišných celků, které na sebe budou kontinuálně navazovat, až by měl celek připomínat klasickou online hru. Hráč bude moci mezi prostředími volně přecházet podle toho, jak bude silný a zda si troufne na mocnější nepřátele v nové zóně. Jinak ale hra používá model známý již z pravěku všech RPG titulů – v podzemí Londýna existují tzv. bezpečné zóny, kde bude hrdina nabírat výpravné úkoly, prodávat nalezené vybavení a vracet se sem prostřednictvím schopnosti Recall (obdoba kouzla Town Portal). Když se však vydáme na povrch, po prvních pár krocích nás zaplaví peklo. Démoni se nebudou hnát po ulici pouze v houfu, ale díky trojrozměrnému prostředí budou číhat v různých výškových úrovních, na římsách, sloupech nebo se třeba schovávat za bednami. Při pohledu na zrůdy nelze opět potlačit vzpomínku na Diablo a jeho groteskní mnohachapadlové protivníky z laboratoře zdrogovaného genetického inženýra.

28 DNÍ POTÉ – APOKALYPTICKÝ LONDÝN VE FILMU

Hellgate: London nám brzy ukáže hlavní město Velké Británie v digitální podobě, ale již nyní můžeme zhlédnout jinou, filmovou vizi rozkladu této metropole. Postaral se o ni režisér Danny Boyle a ve svém naturalistickém snímku divákům představil situaci, kdy je populace nakažena rychle se šířícím virem, který dělá ze všech spoluobčanů monstra lačnící po krvi. Co se stane, když se jednoho dne probudíte do takového chaosu, ulice Londýna zejí prázdnotou a sem tam na vás zaútočí nějaké to chrchlající individuum? Ačkoliv film nepatří k vyloženým trhákům, za zhlédnutí určitě stojí.

Náhoda strůjcem zábavy

Ačkoliv při návrhu prostředí sloužil jako předloha reálný Londýn, veškeré lokace budou v každé nové hře generovány zcela náhodně. To je logické, neboť detailní topografii hlavního města Anglie zná pouze hrstka budoucích hráčů Hellgate, a tak autoři do hry zakomponovali pouze všeobecně známé stavby. Na budovy jako Big Ben, katedrálu sv. Pavla nebo známou síť metra i s kensingtonskou zastávkou a dalšími narazíme vždy, ovšem pokaždé budou spojeny jinou spletí uliček, tunelů a fragmentů poničené zástavby. Autoři tvrdí, že tvorba náhodně generovaných map ve dvou rozměrech není problém. Jelikož se ale Hellgate odehrává ve třech dimenzích a navíc má někdy prostředí několik výškových úrovní, byly práce na fungujícím enginu dokončeny až poměrně nedávno.

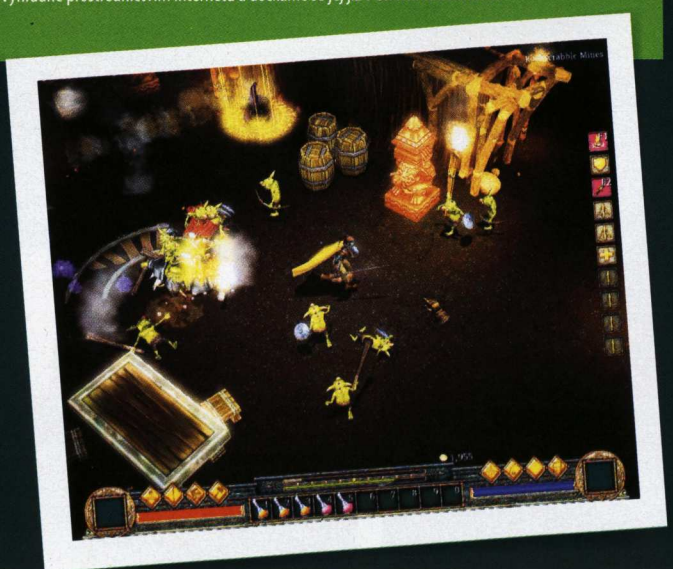
Většina RPG stojí a padá s vývojem postav, jejich růstem a vybavováním stále lepšími předměty. Právě avatarové jsou hlavním trumfem Flagship Studios, který hráčům postupně předkládají jako chladnokrevný karbaník esa na pokerový stůl. Na samém počátku si hráč

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Přestal být pacifistou. Alespoň virtuálně (zatím)

[AKCE]
Ustláno bychom měli, můžeme jít do hajan

[HRAČKY]
Střílací pistolky jsou fajn, obzvlášť když se do nich láduje napalm

MYTHOS – VYJDE JEŠTĚ PŘED HELLGATE: LONDON!
Zhruba před měsícem vydala společnost Flagship Studios prohlášení o otevření nové pobočky v americkém Seattlu. Jejím primárním posláním je bleskový vývoj online RPG Mythos, která by měla obsahovat většinu klasických prvků charakteristických pro daný žánr. Cílem je vyzkoušet multiplayerový systém, který bude použit i v Hellgate: London. Na hře se podílejí bývalí tvůrci titulů jako Dungeon Siege, SWAT 3 nebo Fate, což je jiné, poměrně kvalitní RPG stažitelné na adrese www.playfate.com. Mythos bude distribuován výhradně prostřednictvím internetu a dočkáme se jej již v červnu tohoto roku.



klasicky vytvoří svou podobiznu volbou pohlaví, vlasů a obličeje, aby byl postaven před trojité ostří výběru povolání. Templáři a kabalisti, kteří byli veřejnosti představeni nejdříve, jsou od nově odhaleného lovce odděleni odlišným stylem hry. Jednak hraní za ně skutečně představuje klasické RPG, kdy myší naklikneme nepřítele a postava se na něj fixně zaměří a útočí jen na něj. Zároveň se za vyznavače kabaly a svaté rytíře hraje nejlépe z pohledu třetí osoby – templář bojující nablízko má přehled o svém okolí a kabalista vystavuje na obdiv efektní kouzla.

S lovcem za inovací!

Lovec naproti tomu představuje experiment, prolnutí střílečky do RPG žánru. Jelikož díky svým speciálním schopnostem využívá takřka výhradně střelné zbraně, budeme přepnuti do pohledu první osoby, ovšem pozor, automatické zaměřování zde již nefunguje! Hellgate se stává klasickou akcí, ve které jde vedle statistik zbraní také o postřeh. Dle Billa Ropera nicméně nepůjde o právoplatného konkurenta her jako Half-Life či Doom. Nepřátelé nemají zásahové zóny a prostředí je zničitelné pouze omezeně, avšak stále budeme moci odpravovat nepřátele schované za překážkami granátometem a odstřelovacími puškami likvidovat démony v dálce. Jistě, jde o první pokus, který jako každý experiment může stejně dobře vyjít, jako selhat, ovšem ve kterém jiném ortodoxním hack & slash RPG byly podobné eskapády možné?

Přesnost míření a reflexy budou jen malým chodníkem na cestě k úspěchu. Efektivitu v boji budou udávat především statistiky. Na jedné straně ty spojené přímo s předměty (rychlost a účinek zbraně, obranné číslo brnění) a naproti nim speciální schopnosti postav, jejichž počet má šplhat do desítek. Flagship chce, aby si byly všechny dovednosti rovny, a proto budou všechny přístupné již od začátku. Zabrání se tak jejich postupné degradaci a odsunování některých na vedlejší kolej. Ovšem nepřijdeme o výzvu? O lákání mohutných útoků ukrytých na vrcholcích dovednostních stromů? Údajně ne, každou schopnost budeme moci vylepšovat donekonečna a otevírat si další a další úrovně specifických útoků nebo obranných pohybů. Cílem je individualizovaná hratelnost, tedy možnost, aby si každý mohl skutečně poskládat vlastní typ postavy a určit, jak bude Hellgate hrát.

Ten umí to a ten zas tohle...

Každé povolání bude mít kromě tří základních statistik (např. přesnost, koncentrace a výdrž u lovců) další tři kategorie speciálních schopností. V případě templáře jsou to božské aury pasivně podporující jeho i spolubojovníky kolem, útočné umění s mečem (mocný švih obouručákem zasahující nepřátele v úhlu 120° před hráčem apod.), zatímco poslední kategorii tvoří obrana s různými bonusy k regeneraci životů a obrnění. Pokud bude hráč požadovat více než jen rubání mečem v kůži templáře, nabídne mu služby všestranný kabalista. Je libo potetovat si kůži magickými runami a zaměřit se na metání kouzel? Nebo je lákavější vyvolávání pomocníků z cizích sfér? Ani poslední kategorie schopností, proměna postavy v démonická stvoření, nezní o nic méně lákavě. Kabalista se tak stává typickou parafrází nekromanta z Diabla II. K němu ovšem nelze přirovnat

NENÍ DÉMON JAKO DÉMON!

Hellgate: London bude hráče již od samého začátku zaplavovat přílivovou vlnou zplozenců pekla. Ti však nevytvoří anonymní masu, ale budou se skládat z přisluhovačů různé kategorie. Takto bude vypadat jejich základní dělení:

NECROS Oživlé mrtvoly vzniklé z bývalých lidských bytostí (i z několika najednou!)
Příklady: Flesh Eater, Grotesque

BEASTS Agilní zrůdy používající k boji nebezpečné paráty a bodáky. Někteří umějí létat.
Příklady: Carnagor, Stalker

SPECTRALS Záhadné bytosti dlící v průsečíku dimenzí. Hráč může zničit jen jejich jeden výčnělek do naší reality.
Příklad: Orbile

TRUE DEMONS Unikátní oponenti, kteří mají vlastní styl boje, uvažování a jedinečnou výzbroj. Představují pro hráče hlavní výzvu.
Příklad: Shulgoth

lovce, jenž je podle tvůrců něco mezi Samem Fisherem a mariňákem z Vetřelců. O stylu jeho hry napovídají poslední tři kategorie schopností: zbraně, elektronická zařízení a plížení. Můžeme se stát tupými střelci s brokovnicí nebo metačem blesků, stejně jako zákeřným infiltrátorem spoléhajícím na autonomní roboty a dělové věže. Záleží pouze na nás!

Kdybychom na ulici potkali démona, pravděpodobně jej neumlátíme klíčenkou ani flashdiskem. Lépe by si s ním pohovořila

tuna zbraní, jak jinak než náhodně generovaných, od baseballových pálek po mohutné meče poháněné plasmovými články se slotem na zabudování posvátné relikvie. Hellgate používá známý systém pojmenovávání předmětů pomocí předpon a přípon. Rodí se tak šance, že jednou narazíme na Křižákův plamenomet rychlého flambování a podruhé zase z monstra vypadne třeba Brutální brokovnice vzteklého králíka. Samozřejmostí žánru je odstupňování předmětů na běžné, vzácné

TEMPLÁŘKY OBLÉKAJÍ BRNĚNÍ S VYSOKÝMI PODPATKY POHÁNĚNÝMI PLASMOU

a epické, přičemž ulice Londýna nabídnou i vzácné sety zajišťující účinné bonusy k potírání zla.

...a všichni dohromady zavraždíme moc

A zlo nebudeme potírat jen tak bezcílně kvůli dobrému svědomí. Návrháři stále linkují nové a nové řádky herních úkolů, jež se pojí s příběhem, povoláním a reputací hlavního hrdiny. Ty příběhové budou vždy stejné a popoženou dění pokaždé o kousek kupředu. Výběrem povolání definujeme složení další skupiny misí a konečně reputační úkoly budou závislé na pověsti, jakou si vybudujeme u té které podzemní frakce nebo konkrétní postavy. Jistým příslibem je nadhled tvůrců a jejich smysl pro humor. Občas narazíme i na minoritní poslání, jako když nám někdo vloží do ruky baterku a pošle nás do temného tunelu, kde to až příliš okatě připomíná Doom 3. Jindy hráč narazí na malého kluka, který jej pošle hledat svou nožní protézu, a když tak učiníme, kluk si začne říkat Wart (aneb odkaz na Wirta a jeho umělou nohu z prvního dílu Diabla). Zajímavě zní výlety do tzv. pekelných děr. Jsou to jakési brány do miniaturních podúrovní, jež jsou k prasknutí přeplněny démony a hráč v nich díky ztenčující se zásobě vzduchu vydrží pouze pár minut.

Klávesa na vytáhnutí zbraně, desítky ikon k útočení a nutnost speciálních herních klávesnic – nic z toho Hellgate neuznává a představuje své intuitivní kontextové zkratky. Ty v praxi fungují tak, že si na jednu klávesu nadefinujeme hned několik akcí a systém podle situace ve hře autonomně pozná, kterou z nich použije. Nejsou v blízkosti nepřátelé? Pak se aktivuje zrychlení běhu. Útočíme na jednoho protivníka? Postava použije speciální útok. A když se nakonec prosekáváme chumlem monster, ta samá klávesa rozpoutá plošný útok. To by v kombinaci s levým a pravým tlačítkem myši představujícími každou ruku bojovníka mělo z obrazovky vyhnat většinu ovládacích prvků a dát prostor čistému požitku z pekelných jatek.

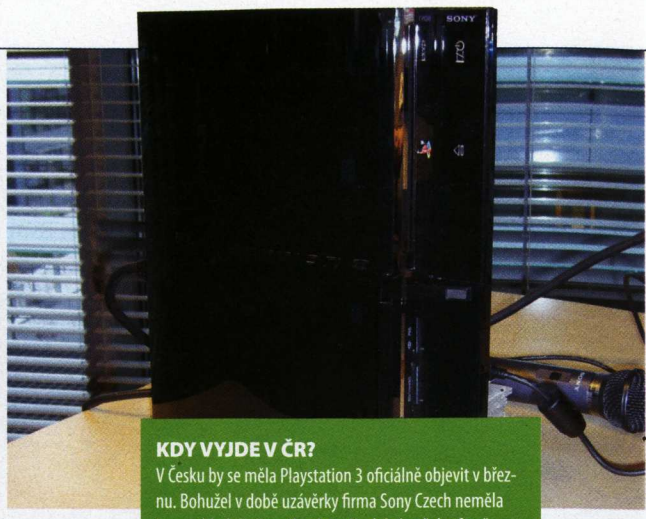
Hellgate: London má potenciál dobře zajetého automobilu s plnou nádrží. Na pozadí démonické apokalypsy, Londýna jako předlohy a herního systému vykopírovaného ze série Diablo lze vystavět trhák, nicméně nepředbíhejme a doufejme, že zvučná jména autorů nejsou tím jediným, co může Flagship nabídnout. Hellgate má na své pestré mapě i bílá místa. Například slabší grafiku, která má ale ve finále podporovat Windows Vista i s jejich rozhraním DirectX 10, zatímco na starších počítačích se přizpůsobí aktuálnímu výkonu. Velkým lákadlem se má stát multiplayer. Ačkoliv bude bezplatný (i když jsme zaslechli i spekulace tvrdící opak), nabídne kooperativní hru v rozsáhlém prostředí celé hry a autoři se jej neostýchají přirovnat k ryzím online titulům jako Guild Wars nebo dokonce i World of Warcraft. O výsledku se přesvědčíme po betatestu, který by měl začít v těchto měsících.

JAK SE TĚŠÍME? **8,9**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- ▲ Apokalyptické prostředí
- ▲ Povolání templáře, kabalisty a lovce
- ▲ Množství předmětů a speciálních schopností
- ▲ Dezolátní Londýn a jeho podsvětí
- ▲ Multiplayer
- ▼ Slabší grafika
- ▼ Budou nové nápady fungovat?

Nejenže je Hellgate: London od tvůrců série Diablo, ale legendární hack & slash RPG také v základu kopíruje. Kulisy Londýna, nová povolání a intervence prvků z klasických střileček jsou již pouze tlustou mašlí na slibném balíku prověřené hratelnosti.



KDY VYJDE V ČR?
V Česku by se měla Playstation 3 oficiálně objevit v březnu. Bohužel v době uzávěrky firma Sony Czech neměla jasno ohledně přesného data. Nezbývá než doufat, že k žádnému posunu nedojde. Zatím si zkrátka užívají jen Japonci a Američané. V USA byl začátkem ledna prodán milion PS3.

PŘEDSTAVENÍ PLAYSTATION 3 V ČR

Mělo to být „velké odhalení". Akce, na kterou každý fanda videoher čekal s napětím. Mýty opředená Playstation 3 v provozu právě s těmi hrami, které nejvíce lákají pozornost hráčů. Konec spekulací o výkonu, možnostech a kvalitě. Poté, co jsme si PS3 osahali, hry zahráli, máme – dá se říct – jasno. Nebo alespoň v něčem

Skleněná pevnost, která na pražském Chodově patří české pobočce Sony, mi připomněla svatební sál. Když jsme totiž vešli do místnosti s péestrojkami, oba černé monolity byly cudně zahaleny závojem jako panenské nevěsty. Ženichů bylo sice přespříliš, oba kněží kultu Sony se ale snažili, aby si každý užil. Pravda, než nás pustili „na věc", nejprve nás trochu evangelizovali. Inu, úlitba musí být.

První vystřízlivění

Jedno se musí Sony nechat. Oproti Microsoftu si akci promyslela a dodala kvalitní velké televize zapojené tak, aby rozlišení HDTV skutečně chytilo za srdce. Pravdou je, že se také část diskuse vedla právě okolo fenoménu HDTV, zkazit to by bylo už na zápis do Guinnessovy knihy rekordů. Rozčarování jsme přesto neunikli. Znáte ten moment, kdy čekáte pod závojem krasavici a ona se jím zakrývá šereda? Část této situace postihlo i předvedení PS3. Sice jsme si vyslechli veškeré možnosti PS3, ale přístroje, které na nás čekaly, zvládaly „pouze" hraní her, čili zatím nemůžeme posoudit, zda a jak dalece nahradí PS3 osobní počítače.

Po herní stránce je ale jasno. Sony předvedla své unikátní projekty, nezacláněl žádný multiformát, takže tvůrci her měli šanci z PS3 vymáčknout, co se v první generaci dá, a neomezovat se žádným jiným hardwarem. Ano, řeč je o Resistance: Fall of Man, MotorStormu a Lairu. V případě dvou posledně jmenovaných sice nešlo o finální produkty, ale i tak zanechaly ty nejlepší dojmy.

Jelikož právě MotorStorm a Lair jsou hry, které byly nesčetněkrát diskutovány z hlediska vizuální kvality, rozhodli jsme se přinést vám dojmy právě z nich, ačkoliv si Resistance nepochybně najde dostatek svých fanoušků kvůli vynikající hratelnosti a zajímavým nápadům. Mimoto Lair naplno využíval možnosti ovladače Sixaxis, což je skutečně zajímavá hračička. Než se tedy podíváme na zoubek hrám, pár dojmů ze samotné PS3 i jejího ovladače.

Pryč s pochybnostmi

Ačkoliv leckdo design PS3 kritizuje, nám se zamlouval. Není možná tak dokonalý jako design skutečně geniálního PSP, které s ním půjde propojit (v akci jsme ale propojení neviděli), černá barva však má své kouzlo. Pokud se vám zamlouval vzhled původní PS2 a zaujalo vás PSP, nebudete moci PS3 odolat. Mix hran a oblých křivek je sugestivní, máte pocit, že jste u něčeho z budoucnosti, a to i přesto, že jste fotky PS3 viděli snad tisíckrát. Prohlížet si fotku a vidět PS3 na živo jsou dva naprosto nesrovnatelné zážitky.

> **MIX HRAN A KŘIVEK JE SUGESTIVNÍ, MÁTE POCIT, ŽE JSTE U KRABIČKY Z BUDOUCNOSTI**

Nechci se pitvat v tom, jak moc bude lesklý kryt lapat prach, zda se nepoškodí při odklápění. To vše ukáže budoucnost. Neoddiskutovatelným faktem je nízká hlučnost přístroje i při největší zátěži. V tom snese srovnání snad opravdu jen se slim verzí PS2, ostatní mašinky vedle ní působí jako parní ventilátory nebo kombajny ze sovětské éry. Hodnotit, zda je i chlazení tak skvělé, jak se tvrdí, nemůžeme, přece jen tak dlouho konzole neběžely.

Ovladač Sixaxis je skutečně mnohem lehčí než zbylí konkurenti a v případě srovnání s původním DualShockem jsou zadní tlačítka L2 a R2 mnohem širší a hlavně dají se výrazně sklopit. Pocit, že ho rozmačkám v rukou, jsem ale rozhodně neměl. Je ale pravda, že sklápějící se zadní tlačítka jsou pro uživatele DualShocku docela šokem, máte dojem, že „takhle už to být nemá".

Jelikož mě irituje neustálé vyměňování nebo dobíjení baterií z ovladače v Xboxu 360, zabudovaná baterie, která se dobije připojením Sixaxisu kabelem k PS3, se zdá být elegantnějším řešením. Uvidíme, jak dlouho baterie tuto praxi vydrží.

Tolik fakta. Za další z nich lze ještě považovat i existence dvou verzí PS3, jedné s 20 a druhé s 60GB harddiskem, z nichž ta levnější prý bude stát 499 eur (cca 15 000 Kč), dražší o sto euromincí víc (18 000 Kč). Nejde ani tak o velikost HDD, jako spíše o možnosti připojení nejen PSP bezdrátově přes Wi-Fi a hlavně pak o čtečky paměťových karet v dražší verzi. Vzhledem k tomu, že v Česku bude patrně k dostání jen vybavenější PS3, není co řešit. Jak dopadl Xbox 360 se svojí Core verzí bez HDD, je známo, takže realisticky vzato se opravdu vyplatí dát o sto eur víc.

Samozřejmě se mluvilo o digitální distribuci, o přehrávání všech možných i nemožných audio a video formátů, ale nerad bych se do toho pouštěl, protože co jsem neviděl na vlastní oči, nerad hodnotím (o každém novém systému koluje spousta mýtů, které pak skutečný provoz neprokáže). Zatím by měly být jisté MPEG 1, 2, 4 a z audio asi nejvíce zajímavé MP3. Ale tady je skutečně dost zbytečné vše rozebírat, protože v okamžiku, kdy bude PS3 podporovat využití Linuxu jako alternativního operačního systému, není nutné se základními možnostmi operačního systému PS3 zabývat. Fakta vyčerpána, jde se na hry.

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Konečně hrál na své vyvolené - PS3

MOTORSTORM

Nová generace závodění – na život a na smrt do posledního šroubku

Ačkoliv největší povyk okolo PS3 způsobil na E3 před takřka dvěma roky trailer z Killzone 2, z něhož se vyklubalo předpočítané video, takřka stejné vzrušení má na svědomí MotorStorm. Zatímco po KZ2 jako kdyby se země slehla, MotorStorm byl pod neustálou palbou. Video bylo tak krásné a hlavně naprosto úchvatně sestříhané, že první skutečné ingame ukázky působily jako žert. Ale chlapci z Evolution Studios mají ne nadarmo vynikající jméno díky sérii WRC. Zlepšování pokračovalo raketovým tempem a verze, kterou jsme si vyzkoušeli na vlastní kůži, byla již atraktivní a především dostatečně hratelná.

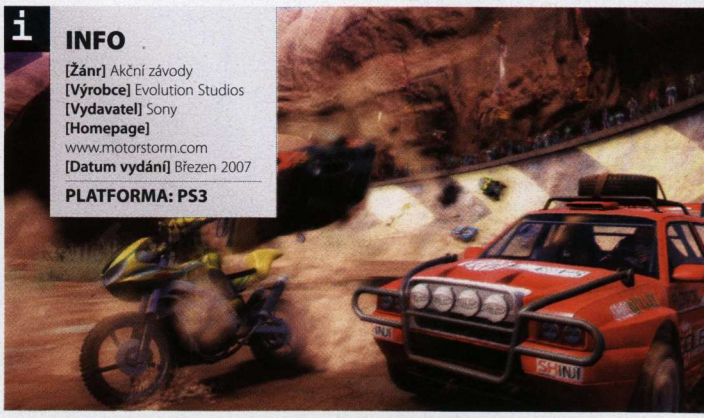
Nepotvrdily se zprávy, že kamera bude pouze nad automobilem, na cestu se můžete dívat z pohledu řidičových očí. Asi každý zná sérii Burnout. Představte si ji ve skalách a v terénu, kde se okolo vás řítí smečka plechových šílenců a samozřejmě se z vás pokouší udělat kaši nebo vás srazit z toho nejprudšího srázu. Měřič adrenalinu vyskakuje řádně vysoko a rázem zatoužíte po volantu. Nicméně i bez něj si užíváte dost legrace. Odhadli jste špatně zatáčku? Pohled na váš dokonale se tříštící automobil je slušná náplast za ztrátu času, kterou tím utrpíte. Pád do propasti má samozřejmě rovněž své kouzlo. A to se z MotorStormu line neustále.

Ačkoliv jde pochopitelně o „tunelové závody", limitované šířkou kaňonu, kterým se řítíte, nebo krajem propasti, podél něhož to pálíte nahoru, vždy je místa dost. Těžko srovnávat s tím, co jste měli dosud možnost hrát. Když nevyrazíte na trať na motocyklu, který lze jen stěží považovat za dvoustopý tank, ale vyberete si pořádné auto s kovovou ochrannou klecí, okamžitě můžete zkoušet destrukci okolí. Bohužel ve verzi, kterou jsme hráli, ne vždy destrukce odpovídala realitě (pokud si tedy lidé kdesi v USA nestaví dřevěné domky zlomyslně vyztužené titanovou konstrukcí umně skrytou v prknech). Takže občas prkénka létají a domy se řítí, jindy zkrátka rozmašírujete automobil o stavbu, kterou by v reálu vaše auto rozneslo na kopytech, anebo by to bylo alespoň 50:50 podle vzoru kamikadze.

Burnout jsem ale nezmiňoval jen kvůli šílenství na trati, ale i kvůli dalším dvěma podobnostem. A to zběsilému zrychlení jízdy, kdy výfuky připomínají běsnící plamenomety, a také kvůli pohledu na fatální destrukci. Do určité doby můžete auto osekávat, ale jedete dál, byť s roztřískanou kraksnou, a výkon motoru pokulhává. Ovšem když si program při nějaké havárii usmyslí, že TOHLE už byl ten náraz, kdy se vozidlo odebírá do věčných lovišť, spustí se neskutečně atraktivní animace, která rozebere stroj na součástky. A jelikož na trati, kterou jsme měli k dispozici, byly srážky a ničení v podstatě druhou částí zábavy (jen zarytci na motocyklech se hnali pro palmu vítězství), vypadal závod jako válečná zóna. Občas je dobré dívat se na stav vozů soupeřů, když vám protivník vybuchne těsně před nosem, je to nepříjemné překvapení.

Co tedy říct k MotorStormu závěrem? Bohužel jsme neměli možnost vyzkoušet si blátivé tratě, které prý hře přidávají hromady bodů na atraktivitě, ale i tak vládla spokojenost. Vzhled sice není fotorealistický, skutečná auta se přece jen skládají z více součástek, ale v online režimu bude MotorStorm v podstatě nekonečnou zábavou. Byli tu odvážlivci, kteří jezdili bez analogové páčky a své stroje řídili nakláněním citlivého Sixaxisu, ale přece jen to chce zvyk. Patrně vás bude zajímat, jaké to je napálit do skály a necítit žádné vibrace, na které jsme si za léta u DS zvykli. Buď mě hra natolik pohltila, nebo jsem si je nikdy příliš neuvědomoval, ale prostě mi nechyběly. A jako launchová hra je MotorStorm pro Evropu velké lákadlo. Nicméně pojďme o dům dál. Čeká Lair.

> **POHLED NA VÁŠ DOKONALE SE TŘÍŠTÍCÍ AUTOMOBIL JE SLUŠNÁ NÁPLAST ZA ZTRÁTU ČASU, KTEROU TÍM UTRPÍTE**



INFO

[Žánr] Akční závody
[Výrobce] Evolution Studios
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.motorstorm.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PS3

JAK SE TĚŠÍME? **9,2**

- Výběr vozidel
- BAHNO
- Perfektní hudba
- Výběr vozidel

- Trochu omezená destrukce
- Nic pro sváteční řidiče

INDEX OČEKÁVÁNÍ

Sice nedosáhl kvality renderované animace, ale i tak jde o pěknou porci excelentního vzhledu a zábavné destrukce. Usedne na trůn mezi závody v terénu patrně na dost dlouho. Nakonec, koho by nebavilo pěkně bodyčkem shodit protivníka při online závodech pěkně ze skály, nebo ho donutit, aby se rozprskl o balvan uprostřed cesty? V březnu začne to pravé jízdní peklo!

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Factor 5
[Vydavatel] Sony
[Homepage] www.us.playstation.com/Content/OGS/BCUS-98112/Site/default2.aspx
[Datum vydání] 2007

PLATFORMA: PS3

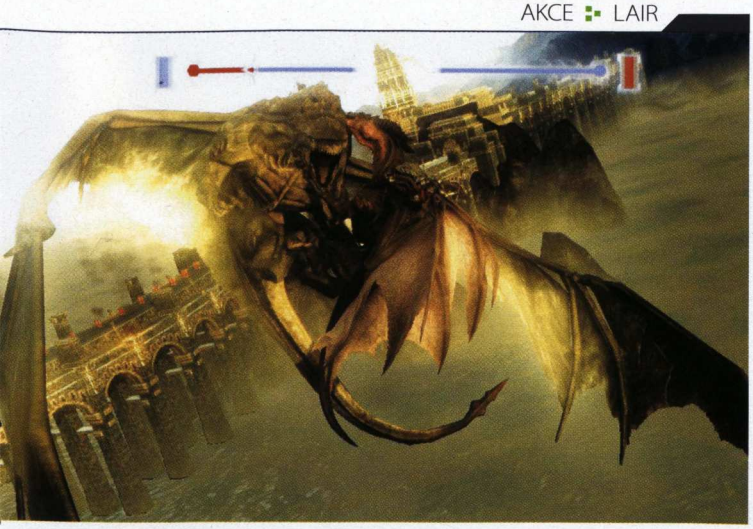
LAIR

Na drakově hřbetě a nejen na něm!

Lair byl pro milovníky fantasy stejným lákadlem jako pro autíčkáře MotorStorm. Tým Factor 5, který se do tvorby této monumentální hry pustil, patří mezi absolutní elitu. Majitelé Gamecube vzpomenou na fantastickou sérii Star Wars: Rogue Leader. Smůla byla, že právě u Lairu jsme měli k dispozici nejméně hotovou verzi. Přesto jsem si právě z této hry odnesl nejvíce dojmů. Velký podíl na tom měl právě ovladač Sixaxis, který je tady využíván naplno a bez jeho pohyb snímajícího systému by ani hra hrát nešla. I když Sixaxis nelze srovnávat s možnostmi Wiimote, pro hru, jako je Lair, stačí dokonale.

Nejdřív ale grafická stránka. Lair byl jednou z her, které byly již na E3 2005 představeny v enginu. Nutno říct, že přes tehdejší úžas nad kvalitou si hra ještě výrazně polepšila. Nakonec co říct o scenérii, kde poletují desítky překrásných draků nad fantasticky ztvárněnými budovami a tisícovkami vojáků, přičemž vše je tak detailně vykreslené, že člověk až lapá po dechu? Pokud má Xbox 360 své fantastické Gears of War, Lair je, co se vzhledu týká, stejně působivý. Těžko se to popisuje, ale povrchy kamenných staveb vypadají skutečně jinak než papundeklové hradby v Oblivionu či kovově se lesknoucí mramorové struktury v jinak fantastickém Gears of War.

Přestože scenérie bitvy nad kamenným mostem a něm, kde pochoduje do oceli zakutá armáda, nad níž prolétají eskadry draků, vypadá fenomenálně, nic nepředčí okamžik, kdy si analogem otočíte draka tak, že letí z obrazovky proti vám a vidíte autentickou nestvůru s pilotem v úžasném brnění. To je moment, který jednoduše vyráží dech. Právě možnost pohybovat kamerou okolo draků dělá jejich pohyb mnohem realističtější, než když se díváte jen shora a sledujete pomalu či rychle mávající křídla. A že tamní draci mají „odpich"… hrou s tlačítky dosáhne-



te jak slušné akcelerace, tak i v podstatě postávání ve vzduchu, které jsem neustále využíval, abych si prohlédl vše, co prohlédnout lze. Průlet nad temnou hladinou místních vod mezi pilíři mostu a prolétajícími firebally vážně stojí za hřích. Grilování nebohých vojáků nepřátelské armády samozřejmě také. Vše pod dusivou temnou oblohou, inu fantasy jak řemen.

A teď slibované ovládání. Sixaxis jednoduše nakláníte nahoru a dolů, přičemž drak pohyby přesně a prostatříte, a dá se říct, že se jim to opravdu podařilo. Když je budeme brát jako prvogenerační tituly, byť ne launchové, pak je otázka, kolik toho v sobě Playstation 3 skrývá. Podařilo se jí každopádně získat obě zbraně svých konkurentů. Disponuje minimálně výkonem Xboxu 360 a k tomu má ovladač, který sice není tak flexibilní jako Wiimote, ale v rukách šikovných programátorů také může leccos nabídnout. Dalo by se říct: ok, potenciál pro vítězství v souboji systémů. Jenže to je pou-

„NIC NEPŘEDČÍ OKAMŽIK, KDY OTOČÍTE DRAKA A ON LETÍ Z OBRAZOVKY PROTI VÁM

ti očekávání dokonale citlivě kopíruje. Neexistuje intuitivnější ovládání. Možná pro stíhačku by nebylo tak přesvědčivé, ale v případě draka je bezchybné. Bitky proti nepřátelským nestvůrám řídíte rovněž pomocí pohybu ovladače, takže se těšte na chvíle, kdy se ocitnete v blízkosti nepřátelské obludy a budete prudce mávat ovladačem, abyste svého létajícího plaza donutili k prudkému nárazu do nepřítele. Přebíhání vašeho jezdce na nepřátelského draka, zabití jeho pohaněče a následný přeskok zpět na vlastního draka, to jsou momenty, jaké jste ve hře dosud nezažili. Chrlení ohně, prudké nálety, to vše tu již bylo, ale přeskoky obrněnců z jednoho draka na druhého, to je unikum. Samozřejmě svoji roli opět hraje fantastická grafika, která vám dává pocit reality, jenž je samozřejmě u podobné hry důležitý. Nemá smysl rozepisovat se o nejmenších detailech štítů a brnění vojáků, o mračnech šípů z jejich luků, o HDR efektech na prostředí, ani o ohnivých řekách z místních sopek. Hra má pekelnou atmosféru, to je nám jasné už teď.

Obě hry se pokusily přinést něco, co na jiných systémech neha teorie. Roli hraje někdy absurdní loajalita hráčů, bojujících na internetových fórech za tu „svoji" značku až do krve. Ve hře jsou peníze. A samozřejmě to nejdůležitější. Tedy tituly, které si jednoduše na žádném jiném systému nezahrajete. Proto necháme věštecké výroky povolanějším a můžeme zatím říct, že PS3 nezklamala, stejně jako nezklamal Xbox 360 ani Nintendo Wii. Což je pro hráče to nejdůležitější…

JAK SE TĚŠÍME? **9,5**

- Fantastická grafika a design
- Autenticky vypadající draci
- Temný svět zkázy
- Využití možností ovladače

- Nevyjde hned v březnu

INDEX OČEKÁVÁNÍ

Hra s jednoznačně největším potenciálem mezi tituly, které můžeme očekávat v nejbližší době. Díky ní PS3 ukázala svůj rozjezdový výkon a tím i potenciál, který v konzoli dřímá. Vedle toho je vidět, že ovladač Sixaxis skutečně není pouhou náhražkou zrušených vibrací, ale periferií, která se může postarat o spoustu zábavy.

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Konečně hrál na své vyvolené - PS3

TOP 10
PRODEJNÍ HITY VÁNOC
HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ
1 MOTO RACER 3 GE
599 Kč · SMS: MR3
2 AGATHA CHRISTIE DESET MAL...
999 Kč · SMS: AGATHA
3 TRACKMANIA SUNRISE
599 Kč · SMS: TMS
4 BATTLE OUT OF HELL
PAINKILLER DATADISK
599 Kč · SMS: BOOH
5 CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ
599 Kč · SMS: 80DNI
6 EARTH 2160
599 Kč · SMS: EARTH
7 TAJEMSTVÍ MISTRA LEONARDA...
999 Kč · SMS: DAVINCI
8 BAD DAY L. A.
999 Kč · SMS: BDLA
9 X3 REUNION
999 Kč · SMS: X3
10 SHERLOCK HOLMES
PŘÍPAD STŘÍBRNÉ NÁUŠNICE
799 Kč · SMS: SHER
SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz
Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
DO107, Kód hry, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ
inzerce »
SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS poslané z internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o., Elišky Přemyslovny 433/33, 156 00 Praha 5, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

INFO

[Žánr] Exteriérová 3D akce s RPG prvky
[Výrobce] GSC GameWorld
[Vydavatel] THQ
[Homepage] www.stalker-game.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

DOUPĚ
Video najdete na DVD 1/07

Duke Nukem Forever na ukrajinský způsob, tentokrát již definitivně v březnu letošního roku

Dlouhé roky chodíte do práce, pro svého zaměstnavatele byste udělali první poslední (ostatně mít na Ukrajině práci v jaderné elektrárně je setsakramentské terno!), občas si dáte neplacený přesčas a stejně vám to v ničem nebude platné. Už zanedlouho přijde den, kdy všechno staré skončí a nové začne. Den, kdy se začne psát tak trochu jiný příběh a obyvatelé USA zjistí, že Ukrajina není stát v Africe. Prostě klasický den blbec, kdy nějaký trouba omylem zmáčkne špatné tlačítko, a způsobí tak jednu z největších katastrof v novodobé historii.

Všechno zlé je k něčemu dobré

Jedna známá pravda říká, že na každé špatné věci se najde i to dobré – černobylská havárie v tomto není výjimkou. Jedno z mála pozitiv nese název S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, což je připravovaná 3D akce s RPG prvky od ukrajinského studia GSC GameWorld (Heroes of Annihilated Empires, Cossacks, Firestarter). Skalním fandům akčního žánru hru netřeba dlouze představovat, neboť titul je ve vývoji více jak dlouhých 5 let a informace o „zaručeném" termínu jeho vydání si s železnou pravidelností vydobývají přední místo na stránkách herních časopisů (viz velký rozhovor v Doupěti 2/05). Někteří v souvislosti s tím hru škodolibě titulují jako ukrajinský Duke Nukem Forever. Naše čekání ale již brzy skončí – prý v březnu letošního roku.

Přes řadu změn a osekání zůstává Stalker vítaným oživením akčních stříleček. Pohltit by nás měl už od samého počátku, kdy na nás dýchne podmanivým příběhem a depresivní atmosférou. Hlavní zápletka se začíná odvíjet po výbuchu černobylské elektrárny roce 1986, kdy se několika chytrým hlavám podařilo uzavřít celé kontaminované území, aby bylo zabráněno dalšímu šíření radiace. Jelikož bylo katastrofou postiženo území o rozloze spousty kilometrů čtverečních, ve vyhrazeném pásmu zůstala spousta organismů a dokonce i lidí. Někteří z nich tu dlouhé roky přežívali, jiní skomírali a balancovali na hraně života a smrti. Tak tomu bylo dlouhou dobu až do roku 2006, kdy uvnitř došlo k dalšímu výbuchu a poslední zbytky radiace se začaly šířit i do dalších oblastí.

Místa zasažená radiací se započala postupně zvětšovat, na svět se derou zprávy o podivných událostech ve zdejším kraji, a vládě dochází trpělivost. Je čas jednat. Do míst jsou vyslány armádní složky a týmy vědců. Stejně tak se o území (familiérně označované jako Zóna) začala zajímat řada zvědavců, pracujících zde na vlastní pěst s cílem zajímavých úlovků (nejčastěji v podobě artefaktů) – stalkeři. A tady přichází pojící bod. Jedním z odvážlivců je i vaše maličkost, jež se do Zóny vypravuje nejen kvůli obohacení, ale i odhalení vlastní minulosti.

> **ZÓNA SE ROZRPOSTÍRÁ V OKOLÍ VYBUCHLÉ ELEKTRÁRNY, PLNÉM ZMUTOVANÝCH ORGANISMŮ A SYROVÝCH VÝJEVŮ**

Hrajeme si na realitu

Připomíná vám to Fallout? Podobně hru charakterizují i tvůrci v jednom z rozhovorů o svém nadcházejícím dítku, a osobní zkušenosti jejich odvážná slova potvrzují. Stalker nabídne neskutečně rozsáhlý svět, rozprostřený do území o desítkách kilometrů čtverečních, jež bude dále doplněno o nevyčerpatelnou studnici questů, množství postav, spoustu zajímavých lokací, zbraní, nepřátel a kdovíčeho ještě. To vše samozřejmě v pošmourném postapokalyptickém prostředí ra-

dioaktivitou nasáklého pesimismu, plného zmutovaných organismů a syrových výjevů, z nichž běhá mráz po zádech. Co však zní více než slibně, je odhadovaná hrací doba, jež by měla oscilovat někde mezi 40 až 60 hodinami! Jistě, bude-li se hráč striktně držet hlavní dějové linie, bude z bohaté porce herní doby ukrajovat, ale vedlejším dějovým odbočkám by se nám ani tak nemělo podařit odolat.

Stalker byl od počátku koncipován jako megalomanská hra, a jakkoliv je snaha o dokonalost chvályhodná, zde se nepřímo vymstila. Finální verze se bude od té ohlášené v mnoha ohledech lišit, spousta zamýšlených funkcí a vlastností se odebrala do herního nebe (pekla). Důvodů neskutečných průtahů a několikerých odkladů bychom spočítali desítky. Vloni se kompletně přepracovával grafický engine, aby chodil na tehdy nastupujících DirectX 9.0. Druhou zásadní věcí, která si vyžádala více pozornosti oproti původním plánům, je tzv. A-Life. Systém, díky němuž bude post-apokalyptický svět žít svým vlastním životem. Umělá inteligence se stará o osudy více jak tisíce postav ve hře a zajišťuje, aby jejich chování vypadalo za každé situace reálně (různé nálady, vztahy vůči okolí, pudy atp.).

Je to právě ona autenticita, kterou je protkáno veškeré dění, což brzy poznáte na vlastní kůži – a mnohdy se nebudete stačit divit. Například herní systém by se měl lišit v závislosti na aktuálním čase – za denního světla budete potkávat spoustu živých osob, kdežto pod rouškou tmy vylezou ze svých úkrytů zmutovaná monstra lačnící po vašem mase. S tím také souvisí nutnost pohybovat se v noci mnohem obezřetněji a bedlivěji si hlídat každý krok. Už třeba proto, že pokud budete zranění, nepřátelé vás mají možnost podle krvavých skvrn na zemi vystopovat (to samé můžete učinit i vy).

Tím však neotřelé nápady zdaleka nekončí. Nezanedbatelnou roli budou hrát zvuky, jež můžete využít ve svůj prospěch vy nebo počítačem ovládaní protivníci. Zkoušeli jste jen tak střílet okolo sebe? Hluk mohl zaslechnout neočekávaný protivník a vydat se do míst, odkud výstřely zazněly. Se zbraněmi také souvisí doslova nutnost hledat odpovídající typ munice nebo omezení na nošení jedné pistole a maximálně dvou větších zbraní najednou. Úplným základem bude zajištění fungování vašeho alter ega, kdy mu musíte obstarat potravu, dostatečný přísun tekutin, medikamentů proti radiaci nebo spánku a starat se o další životně důležité věci.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Ten, co nechápe letošní počasí

[PULP STALKER]
Historky od ohně

ČERNOBYL – JAK TO BYLO DOOPRAVDY?

Černobylská havárie se odehrála 26. dubna 1986 v černobylské jaderné elektrárně na Ukrajině (tehdy část Sovětského svazu). Jde o nejhorší jadernou havárii v historii tohoto druhu energetiky. Během riskantního pokusu tehdy došlo k přehřátí a následné explozi reaktoru a do vzduchu se uvolnil radioaktivní mrak, který postupoval západní částí Sovětského svazu, východní Evropou a Skandinávií. Byly kontaminovány rozsáhlé oblasti Ukrajiny, Běloruska a Ruska, což si vyžádalo evakuaci a přesídlení asi 200 000 lidí. Přibližně 60 % radioaktivního spadu skončilo v Bělorusku. Je obtížné přesně zaznamenat počet úmrtí způsobených událostmi v Černobylu – odhady se pohybují od stovek po stovky tisíc mrtvých.

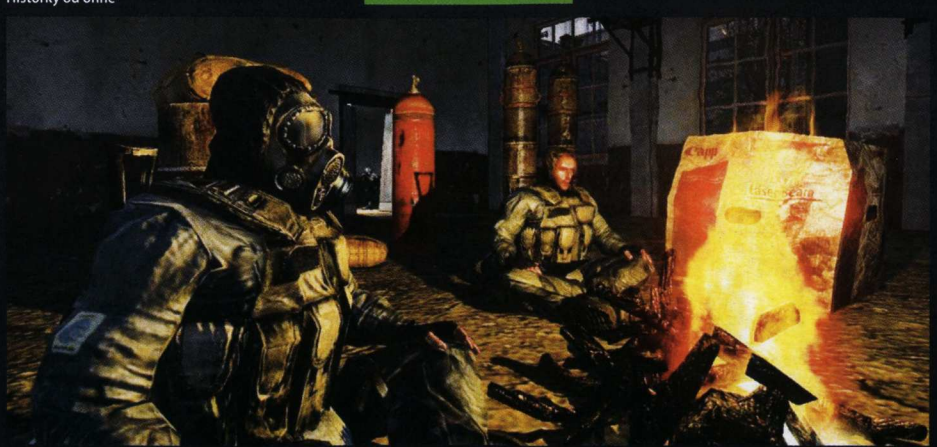
Zdroj: Wikipedia

[PAPÁNÍ]
Dětičky, tatínek přinesl papání

Jaterní jaderná jatka pro více osob

Nemalé ambice si Stalker dělá i na poli multiplayeru. Už otevřený svět s desítkami možností je sám o sobě příslibem a bylo by kardinální chybou nezvednout hozenou rukavici ze země. Hra by měla obsahovat jak klasické, tak nové módy. K ním se řadí Artefact Hunt, v němž se hráči stanou lovci a budou muset získávat skalpy svých protihráčů. V závislosti na své úspěšnosti budou vydělávat peníze, které budou moci proměnit v lepší zbraně a vybavení. Tradiční třešničkou na dortu pro všechny kulinářské labužníky bude kooperativní režim, kdy budete moci s kamarády projít celou hru ještě jednou.

Vyjít hra v prvním ohlášeném termínu, obdiv by se snášel také ke grafice. Dnes však Stalker disponuje pouze průměrnou vizáží, nad níž se veškeré hry s přídomkem „next-gen" mohou jen šklebit. Více než dobrou představu si můžete o vzezření hry udělat z okolních obrázků. Nicméně bez ohledu na chybějící vizuální ohromení bude Stalker především o unikátní atmosféře plné pesimismu a strachu. Nikdy nebyl příslib negativních emocí tak lákavý jako v jeho případě.



JAK SE TĚŠÍME?

8,8

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Stovky herních možností
- Dlouhá hrací doba
- Multiplayerové možnosti
- Sedm různých zakončení

- Vybalancování hratelnosti
- Možné chyby kvůli rozsáhlosti
- Neustále odsouvání a ořezávání zajímavých prvků

Mohli jsme na hru zanevřít, ale stále ji věříme. Stalker by měl být výtečnou kombinací akční hry a RPG z post-apokalyptického prostředí s nadprůměrnou hrací dobou, a takovému příslibu lze jen těžko odolat.

SUPREME COMMANDER

Spasitel strategického žánru klepe na dveře, pojďte se s ním seznámit

Postavit základnu, vytěžit suroviny, vyrobit jednotky a poslat je do boje. Stejně provařený systém jako lehce vyčpělý trojboj spočívající v zasazování stromů, stavění domů a plození synů. Nicméně přesně takový je stav, v němž se aktuálně nachází žánr strategických her. Inovativní tituly, které by daly pacientovi v agónii pořádný elektrošok, aby člověk pohledal. Pokud se objeví, končí kvůli nedostatečné podpoře ze strany vydavatele či přílišné překomplikovanosti (viz Perimeter) zapomenuty na smetišti herních dějin. Dlouho jsme čekali na nový impuls a ten možná co nevidět zaklepe na dveře. Jeho jméno je Supreme Commander a už na pohled v nás jeho rodokmen budí naději.

Letmé nahlédnutí do rodného listu dává tušit, že máme tu čest s Chrisem Taylorem ze studia Gas Powered Game. Byl to on, kdo přivedl na svět nesmírně návykové RPG Dungeon Siege nebo strategii Total Annihilation. Právě na jejích základech vznikl Supreme Commander, jenž by se býval jmenoval Total Annihilation 2, kdyby práva na název netřímal v ruce původní vydavatel a nedržel se jich jako klíště.

Bude to VELKÉ

Supreme Commander si dělá nemalé ambice – rád by posunul celý strategický žánr dopředu a skutečně byl mnohem více strategií, než zatracencem, jehož podstata tkví ve frenetickém klikání tlačítky myši. Druhou věcí, kterou nelze Chrisi Taylorovi upřít, je pokus o ohromující a obrovské zpracování jeho vize. Nevíme, zda si prostřednictvím své práce léčí vlastní komplexy či má jednoduše rád velké věci, ale takřka vše by mělo působit nevídaným dojmem – ať už je to komplexnost příběhu, epické bitvy s tisíci jednotek na každé straně či nesmírně rozsáhlé mapy o rozloze až 6 400 čtverečních kilometrů. Tento pán dozajista není žádný troškař, ale jak se záhy dozvíte, všechno bude mít své opodstatnění.

Jak bylo výše nastíněno, děj Supreme Commanderu není úplně prostý, byť se kdekdo může ohradit, že jej na úplném povrchu reprezentují značně provařená klišé. Dění je zasazeno do 29. století, kdy proti sobě stanou tři různé rasy. Na rozdíl od mnoha jiných her tady žádná není „ta dobrá" či „ta špatná", jelikož všichni bojují za své ideály a přesvědčení. Lidé z United Earth Force (UEF) jsou ve válce proti vzbouřeným skupinkám cyborgů (tzv. Cybrané), kteří jim až do jedné nemilé události věrně sloužili, ale dnes již nechtějí být pouhými hračkami v rukou lidí. Poslední hratelnou stranou je tajemný národ mimozemšťanů z planety Aeon, který šíří po vesmíru své (kupodivu mírumilovné) náboženství a obyvatelstvo Země si vybral jako další možné přívržence své víry.

Každá ze stran bude pochopitelně disponovat specifickými jednotkami, odlišná ale bude už samotná orientace rasy. Jak prozradil Chris Taylor, UEF bude futuristickou obdobou dneš-

> „INOVATIVNÍ STRATEGIE, KTERÉ BY DALY PACIENTOVI ELEKTROŠOK, ABY ČLOVĚK POHLEDAL

INFO

[Žánr]
Neotřelá strategie se spoustou novinek
[Výrobce]
Gas Powered Games
[Vydavatel] THQ
[Homepage]
www.supremecommander.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC

[NORMANDIE #2]
Historie se neustále opakuje

TOTAL ANNIHILATION ANEB JAK SE TVOŘÍ DĚJINY

Duchovním předchůdcem Supreme Commanderu je v textu zmíněná strategie Total Annihilation z roku 1997, pod níž je (překvapivě) podepsán Chris Taylor. Total Annihilation byla vůbec první strategií, která namísto placatých 2D objektů nabídla 3D, přestože použitý engine byl voxelový a výkon tedy závisel na rychlosti vašeho procesoru (nikoliv na přítomnosti 3D karty). Hra také nabídla nevídanou možnost využívat terénu pro získání strategické výhody (pokud jste se ocitli na kopci, mohli jste vidět na větší vzdálenost) Za zmínku stojí také neskutečné množství bojových jednotek, fyzika s reálnou balistikou nebo povedený multiplayer.

ní NATO, a to včetně dostupného arzenálu (tanky, stíhačky, letadlové lodě, to vše v provedení 29. století). Cybrané v boji využívají především mechanizované roboty a doménou mimozemšťanů z planety Aeon jsou kosmické lodě, ne nepodobné talířům UFO. Jediným společným jmenovatelem všech tří frakcí je Supreme Commander – gigantický robot sloužící coby mobilní základna a hybatel všeho dění ve hře. Právě kolem něj se bude vše točit a bude to on, kdo bude udělovat příkazy ostatním jednotkám a všechno řídit. A ano, jeho ztráta v boji znamená automatickou prohru.

Na velikosti záleží

Jen si to představte – vyprodukujete desítky malých vozidel, vyšlete je na soupeře a hle – on na vás začne útočit s obřím robotem, pro něhož budou vaše jednotky jen pouhý obtížný hmyz, který bude moci rozšlápnout. O takové okamžiky by prý ve hře neměla být ani v nejmenším nouze. To ostatně potvrzují i dojmy z multiplayerové betaverze hry. Nezbytná pro úspěšný postup hrou bude práce s kamerou, s níž se pojí další inovativní prvek. Nad každou planetou se vznáší soustava satelitů, pomocí nichž můžete sledovat dění až z vesmíru. Je to možná těžko představitelné, ale s ním získáte absolutní přehled a učiníte jednotlivá rozhodnutí s přihlédnutím ke globálním následkům. Vše se nese samozřejmě v duchu maximální jednoduchosti, proto stačí jen pár pohybů kolečkem myši a z kdysi veliké základny se stane jen čtvereček na mapě, veškeré jednotky nahradí pestrobarevné vlaječky, nicméně drtivá většina možností týkajících se jejich ovládání zůstane zachována. To abyste i při maximálním oddálení mohli udělovat rozkazy a promptně reagovat na aktuální dění.

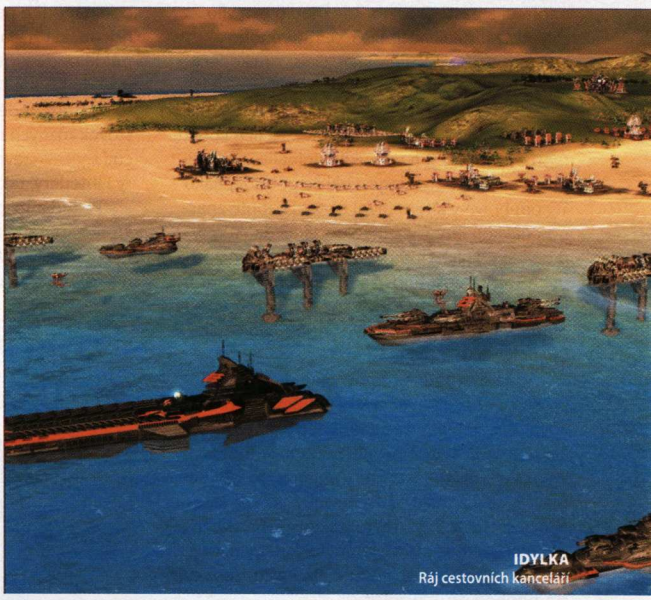
Dvakrát měř, jednou řeš

Ačkoliv by hlavní předností hry měly být skutečně masové bitvy, nevyhnete se některým méně zábavným věcem, jako je například micromanagement. Ten je však značně potlačen na úkor bojů, a jakkoliv je nezbytné stále získávat suroviny na fungování, vše by mělo jít zautomatizovat pomocí base commanderů, jednotek, které zde simulují funkci autopilota v letadlech. V počátečních fázích hry okoukají váš styl hraní a potom jej budou následovat. Jednoduché, efektivní a snad i dobře využitelné v praxi.

Smysl pro detail prostupuje i umělou inteligencí. Nestane se, že by vás při nepřátelském útoku jako první napadnuly helikoptéry a teprve se zpožděním dorazila pěchota – vše by mělo probíhat synchronizovaně a bez chybičky jako výstup akvabel na světovém šampionátu. To samé se týká výbojů vedených z vaší strany, kdy v případě promyšleného ataku z vícero stran soupeře zmatete víc, než kdybyste všechnu svou údernou sílu směřovali pouze na jedno místo. Vaše jednotky budou navíc natolik inteligentní, aby dokázaly rozložit své síly jednak na destrukci zaznačených objektů, jednak na odolávající obránce.

Velké naděje vkládáme také do multiplayeru, který bude podporovat hru až osmi hráčů najednou v několika různých módech. Zde by v případě dobré vybalancovanosti jednotlivých frakcí mohl Supreme Commander uspět i na poli progamingu. Oslavné ódy si však ponecháme až na případnou recenzi – dočkáte se jí pravděpodobně už v březnovém Doupěti.

[ELEKTRIKÁŘI]
Když vám nejde elektřina, zavolejte



IDYLKA
Ráj cestovních kanceláří

[NEODOLÁŠ]
Základně bez obrany zkrátka neodoláš

JAK SE TĚŠÍME? **9,0**

- Chytlavý příběh
- Masivní bitvy
- Různorodé jednotky
- Multiplayerové možnosti

- Pro někoho překomplikované
- Vybalancování jednotlivých stran

INDEX OČEKÁVÁNÍ

Svěží závan inovace a neotřelých nápadů do strategického žánru. Pokud se nic zásadního nepokazí (věříme, že ne), nárokuje si Supreme Commander pozornost zcela zaslouženě.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Ten, co nechápe letošní počasí

LOKI

Pane, pane! Vstávejte, je nejvyšší čas opět zachránit svět, Diablo se přejmenoval!

Bylo nebylo, za sedmero horami, jedním lamanchským průlivem a mlhou nad Temží, narodilo se Diablo. Už název napovídá, že se muselo spiknout s ďáblem nebo minimálně kartelem výrobců myší, kteréžto se staly hráčovým největším nepřítelem v cestě za nejvyšším pánem pekel, vyplněné stovkami nepřátel a pastí. Od dob, kdy Diablo ustavilo základy žánru akčních RPG, se mu mnoho konkurentů snažilo vyrovnat. Další z nekonečné řady vyzyvatelů nese jméno Loki.

Zapomeňte na Titan Quest, říkají jeho tvůrci nemajíce jinou možnost, protože jejich konkurenti z Iron Lore jim vyfoukli originalitu prostředí starověkých mytologií. Loki se podobně jako TQ odehrává v alternativní historii říznuté značnou dávkou fantasy a magie. Čekají na nás čtyři postavy, jejich domovské světy a dokonce známé historické osobnosti a události (dobývání Tróje, Achilles a další). Očekávané Řecko a Egypt doplňují Vikingové a Aztékové (v době dobývání Španěly).

Ať už si vyberete hrdinu z kterékoli oblasti, procestujete celý svět, a když budete hodně šikovní, zachráníte jej ze spárů největšího záporňáka. Tentokrát si tuto nevděčnou roli střihne Seth, egyptský bůh chaosu, který nejenže porušil domácí vězení a utekl ze své hrobky, ale navíc se naučil cestovat mezi mytologiemi. Toho využívá ke spolčování se svými temnými kolegy napříč světy a vy nebudete muset nic menšího, než tuto starodobou osu zla zničit.

K tomu vám dopomohou vaše reflexy a zejména schopnosti. Každá z nabízených čtyř postav se může naučit roztodivným věcem, vikingský válečník a řecký bojovník se zdokonalí v práci s chladnou ocelí, egyptský kouzelník zastoupí tradiční magickou školu a aztécká šamanka reprezentuje archaickou předchůdkyni Strany zelených, která se opírá o přírodu a druidské zaříkávání. Všechny postavy se chlubí vlastním vývojovým stromem, jenž dohromady za všechny postavy dává na dvě stovky různých schopností, přičemž všechny samozřejmě v jedné hře zpřístupnit nestihnete.

Důraz na enormní životnost hry a replayabilitu je znát i z dalších vlastností. Nejdůležitější budou náhodně generované úrovně, které z každé hry udělají zcela jiné dobrodružství. Jasně, vždy půjde o to zavřít prašivého Setha a jeho společníky do hodně hluboké kobky, ale cesta k těmto bossům bude vždy naplněna jinou kombinací stovek různých nepřátel a typů map. Autoři pracují s vícevrstevnými prostředími, zvládají exteriéry i interiéry, takže by cestování nemělo omrzet.

Pokud ano, pořád tu budou tuny nepřátel, které zaženou každý hluchý okamžik. Tvůrci si na nic nehrají, v Loki půjde v prvé řadě o akci, pak o akci a za třetí o sbírání lahviček a zbraní kvůli akci. Hromadné a spravedlivé (tobě je dvacet, nás taky) bitky s nepřáteli vás čekají na každém kroku. I když v singleplayerové kampani budete až na vyvolané pomocníky sami, v multiplayeru se vše změní. Kooperativní režim umožňuje projít hrou až v šesti lidech, kromě toho ale tvůrci chystají i arény 1 vs. 1, 2 vs. 2 a další speciality.

To vše samozřejmě v obligátní „diablovské" kameře shora s moderními vymoženostmi typu otáčení a zoomování v kompletním 3D. Na obrázcích hra vypadá parádně, a i když v pohybu některé animace vyznívaly na výstavě v Lipsku poněkud nerealisticky, finální verze (aktuální datum vydání je březen) by měla přinést zlepšení. Překoná „božské" Loki legendární Diablo? Minimálně návrhem rozmanitých prostředí a zakomponováním historických událostí ano. Zda však vyvolá podobné šílenství, v to asi věří málokdo. Minimálně si však opět vyzkoušíme, jaké je to zabít tisíc nepřátel během pár desítek minut.

„V LOKI PŮJDE V PRVÉ ŘADĚ O AKCI, PAK O AKCI A ZA TŘETÍ O SBÍRÁNÍ LAHVIČEK A ZBRANÍ KVŮLI AKCI

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Propadl Civilizaci, říká si Alžběta a bojuje s Mongoly

INFO
[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Cyanide
[Vydavatel] Focus Home
[Homepage] www.loki-game.com
[Datum vydání] Březen 2007

PLATFORMA: PC

[ROPA ZDRAŽUJE]
Ke svícení proto používáme zbraně

LOKI **7,4** VERDIKT

- Čtyři různorodé světy a postavy
- Náhodně generované mapy
- Stovky stvůr, zbraní a schopností
- Kompletní 3D grafika
- Historické a mytologické události na pozadí
- Minimální inovace žánru
- Boj, boj, boj, příprava na boj

Ideální skladbu ingrediencí, která by mohla vést k úspěchu á la Diabla nikdo nezná, a tak konkurenti zkouší. Tvůrci Loki vsadili na náhodně generované mapy, mytologické pozadí a postavy. Jestli jde o to nejdůležitější koření správného akčního RPG, zjistíme už za pár měsíců.

mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

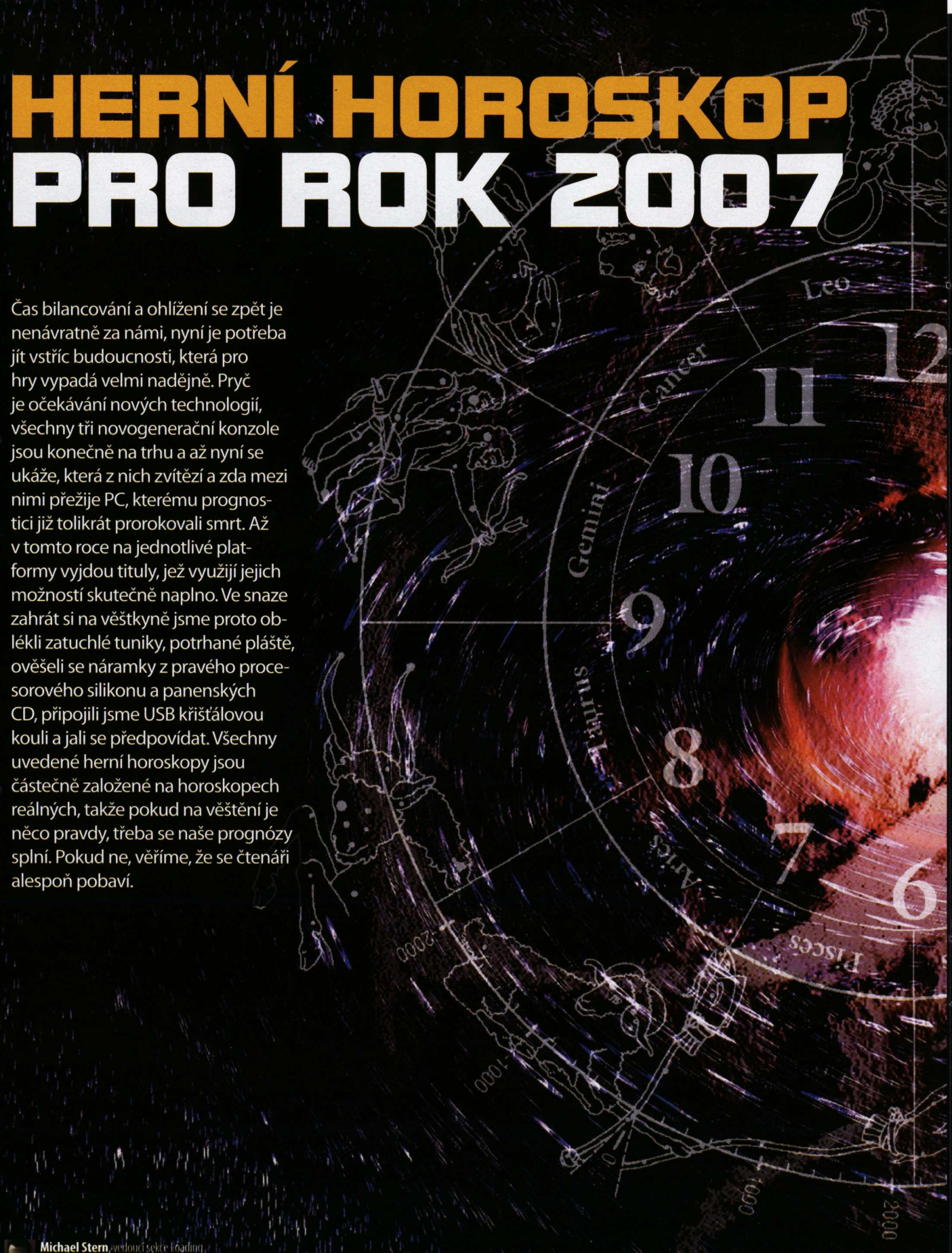
Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 18. ledna

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Milujeme nejnovější techniku stejně jako vy ■ Přidali jsme testy nových mobilů, detailní fotky i rozhodující parametry ■ **Mobility 3. generace zkrátka musíte mít!**

HERNÍ HOROSKOP PRO ROK 2007

Čas bilancování a ohlížení se zpět je nenávratně za námi, nyní je potřeba jít vstříc budoucnosti, která pro hry vypadá velmi nadějně. Pryč je očekávání nových technologií, všechny tři novogenerační konzole jsou konečně na trhu a až nyní se ukáže, která z nich zvítězí a zda mezi nimi přežije PC, kterému prognostici již tolikrát prorokovali smrt. Až v tomto roce na jednotlivé platformy vyjdou tituly, jež využijí jejich možností skutečně naplno. Ve snaze zahrát si na věštkyně jsme proto oblékli zatuchlé tuniky, potrhané pláště, ověšeli se náramky z pravého procesorového silikonu a panenských CD, připojili jsme USB křišťálovou kouli a jali se předpovídat. Všechny uvedené herní horoskopy jsou částečně založené na horoskopech reálných, takže pokud na věštění je něco pravdy, třeba se naše prognózy splní. Pokud ne, věříme, že se čtenáři alespoň pobaví.



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Přestal být pacifistou. Alespoň virtuálně (zatím)

PROGNÓZA NA ROK 2007

Budoucnost se může odvíjet miliónem miliónů způsobů, přičemž se zde uplatňuje tzv. efekt motýlích křídel. Člověk si nevinně kýchne, do světa se roznese nakažlivá chřipka, na druhé straně zeměkoule na ni umřou představitelé herní divize Sony a světlé zítřky Playstation 3 jsou zpečetěny. Přes všechnu komplikovanost jsme si dovolili odhadnout, jak by se mohly odehrávat události v tomto roce. Třeba si za rok budeme sypat tranzistory na hlavu, jaké nesmysly jsme to napsali. A příznivci PS3, nekýchat!

- Playstation 3 se pozvolna začne prodávat tak, jak si původně její autoři představovali. Nintendo Wii zvolní ze své současné zběsilosti, zejména díky absenci skutečně výjimečných titulů. Xbox 360 pojede na setrvačnost úspěšně dál.
- Bude oficiálně ohlášen nový díl Splinter Cell, Prince of Persia (ten vyjde možná ještě před Vánoci) a další expanze World of Warcraft.
- O hrách System Shock 3 a Fallout 3 ani vidu, ani slechu.
- Duke Nukem Forever opět nevyjde a 3D Realms alespoň pro tento rok přestanou tvrdit opak.
- Objeví se první online hry na mobilních telefonech.
- Bioshock skutečně vyjde před letními prázdninami, bude to skvělá hra, ale někteří jej budou až příliš srovnávat se System Shockem… a nadávat.
- World of Warcraft dosáhne hranice deseti miliónů aktivních účtů. Konkurence v podobě Warhammer Online se ujme, ovšem WoW ani zdaleka neohrozí. Lord of the Rings Online propadne.
- Nebude oznámena žádná nová konzole, na veřejnost pouze prosáknou neoficiální specifikace nového Xboxu, možná se dočkáme další verze původního Xboxu 360.
- S Blu-ray mechanikami to bude jako s DVD formátem v minulosti – kromě PS3 o ně nebude zájem.
- Opět nedostaneme přidáno:-).

ČÍNSKÝ HOROSKOP: 2007 – ROK VEPŘE

Čínský horoskop má stejně jako ten evropský dvanáct znamení, ovšem ta se vztahují k celému roku, ne k jednotlivým měsícům. Jelikož letos je rok zasvěcen vepři, dalo by se říci, že nabídka her bude bohatá a hráči budou chrochtat blahem a během bezhlavého hraní ještě rozšiřovat svinčík kolem své hráčské sesle. A nejsme tak daleko od pravdy! Čínský vepř je optimistický, tolerantní a zkrátka věčný pohodář a přesně takových by mělo být i následujících dvanáct měsíců. Nedočkáme se žádných masivnějších skandálů, zdrojové kódy her se konečně přestanou krást, a i když hry nebudou příliš revoluční, převládne umírněná kvalita nad brakem. A souboje konzolí? Ale kdeže, každý výrobce bude rád za ten kousek trhu, který pro sebe dokázal urvat.

NUMEROLOŽKA RADÍ

Aplikovat numerologii na hry vyžaduje představivost. Výborně se k tomu hodí zejména hráčský leetspeak, který dosazuje za písmena ve slovech podobně vypadající číslice. Když pak třeba napíšeme Duk3 Nuk3m F0r3v3r, součtem číslic dostaneme 12, přičemž 1 + 2 = 3. Číslo 3 definuje komunikaci a neutralitu, takže tvůrci Duke Nukem Forever nás budou nadále krmit přísliby o vývoji, ale neuveřejněním přesného data vydání zůstanou v neutralitě.

Co takhle W0r1d 0f W4rcr4f+? Součtem se dostaneme na číslo 9, což znamená úplnost a dlouhé trvání. WoW tedy definitivně zachvátí úplně celou populaci a nebude to rozhodně jen na pár týdnů. St4lk3r: Sh4d0w 0f Ch3rn0by1? Výsledná cifra 6 předznamenává peníze, lásku, sex a optimismus. Vývoj hry Stalker byl tedy natolik nákladný, že již v březnu konečně vyjde, a dokonce se nemusíme ani obávat kvality hry. Podobně jako v případě profláknuté kauzy hot coffee u GTA zde nalezneme skrytý erotický mód.

DOUPĚ V ČÍSLECH

Pro zajímavost jsme si nechali vypočítat charakteristiku našeho časopisu z jeho data narození (9. prosince 2004) a došli jsme k zajímavému závěru. Osudové číslo Doupěte je devět, což předznamenává geniální vizionáře kypící energií a vytrvalostí, kteří mají velkou naději dosáhnout svých cílů. Ehm, my si to nevymysleli, my se pouze stydlivě červenáme:-).

BERAN

[Latinský název] **Aries**
[Datum narození] **21. března–20. dubna**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Beran je rozeným vůdcem, který se bezděčně ujímá velení nad svými spoluhráči na každé pořádné lanpárty a v multiplayerových hrách. Jeho problémem je, že nejprve střílí po všem, co se hýbe, a až pak si všimne blikajícího nápisu přes celou obrazovku „friendly fire" a umírání svých druhů. Většinou je však Beranova akčnost a tvrdohlavost ku prospěchu věci, neboť ráznost a přímočarost ve hrách vyhrává. Znamení je tak patronem her jako Doom, Quake, ale také současných mnohadílných sérií, neboť často začíná pracovat na nové věci mnohem dřív, než jsou ty původní hotovy (viz jednotlivé epizody Half-Life 2).

VIRTUÁLNÍ BERAN

Serious Sam [Serious Sam]
Ratatatatatata šplouch (zvuk rozstříknutého mozku čtyřnohé bestie). Ratatatata klik klik (zásobník kulometu manifestuje za pět týdnů dovolené v roce). Kráák puff (sebevražedný papoušek úspěšně doručil nálož dynamitu). Dum dum dum dum (óda na hlaveň raketometu Wolfganga Amadea Doomzarta). Pššš (zvuk otevíraného piva po úspěšné záchraně planety).

VIP MEZI BERANY

Nobuo Uematsu [Final Fantasy, Chrono Trigger, Blue Dragon, Lost Odyssey]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Hvězdy budou Beranům nakloněny přibližně do května, poté je obsadí Stroggové z Enemy Territory: Quake Wars a bude jen na hráčích, zdali je dokáží uhájit před biomechanickou invazí. Pozor na přílišné vyčerpání u náročných titulů v létě! Beranům by nemusely zbýt síly na Vánoce, kdy bude potřeba další soustředění. Zřejmě se na trhu objeví nový herní symbol destrukce (že by ohlášení další hry od id Softu?)

Stranglehold

[Platforma] PC, PS3, Xbox 360
[Datum vydání] Červen 2007
Detektiv Tequila je pravým skopcem. Nenechá nic náhodě, nejdříve vystřílí celou místnost a až pak se ptá, jestli je skutečně v doupěti pašeráků a ne v domově důchodců o dům vedle. Na pohled spektakulární akce se spoustou předmětů ke zničení, protivníků k zastřelení a drsným hrdinou v jejich středu by mohla být alespoň na první zátah neskonalou zábavou.

Enemy Territory: Quake Wars

[Platforma] PC
[Datum vydání] Březen 2007
Technologie hry Doom 3 upravená pro zobrazování rozlehlých exteriérů, ideové dědictví Quake o boji proti mimozemským zrůdám a možnost realizovat se jako vůdce obou ze zúčastněných stran jsou hlavní lákadla žhavého kandidáta na multiplayerovku roku. Dokáže již skutečně vyjít a rozhýbat svou brilantní grafiku na současných konfiguracích počítačů?

God of War 2 [PS2] [Únor 2007] :- **Haze** [PC, PS3, Xbox 360] [Září 2007] :- **Lost Planet** [Xbox 360] [Leden 2007] :- **Mercenaries 2: World in Flames** [PS3] [Červen 2007] :- **Timeshift** [PC] [Únor 2007] :- **Turok** [PS3, Xbox 360] [Červen 2007]

BÝK

[Latinský název] **Taurus**
[Datum narození] **21. dubna–21. května**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Býk je stabilní, praktický a příliš nemiluje změny, takže se na geniální vývojáře typu Willa Wrighta, snažící se do her neustále přinést pokrok, dívá skrze kopyta. Hráči narození pod znamením Venuše mají rádi jistoty, a tak jsou velkými odběrateli žebříků, aby na ně mohli vylézt a zvysoka plivat na jakékoliv experimenty. Býci bývají poměrně majetničtí, a tak, pokud lze ve hře střádat dostatečné bohatství, budou spokojeni. Ideální volbou jsou tak tradiční strategie nebo multiplayerové akce, ve kterých lze střádat na lepší vybavení.

VIRTUÁLNÍ BÝK

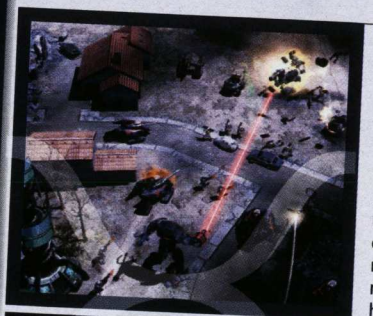
Master Chief [Halo]
Býci prý stojí nohama pevně na zemi. Master Chief z Halo stojí skafandrem pevně na planetě, kde to zrovna víří šmejdem z vesmíru. Z obyčejného vojáka se stal atomovkou v řadách mimozemšťanů. Za astronautskou přilbou se skrývá anonymní tvář, mikrofon vysílačky filtruje drsné hlášky, a právě proto jej hráči milují. Doufejme, že mu připravovaná epizoda Halo 3 neudělá ostudu.

VIP MEZI BÝKY

Yu Suzuki [Virtua Fighter, Shenmue]
Alan Jarrar [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Ačkoliv herní sucho v lednu a únoru bude pro Býky zkouškou ohněm, následující tři měsíce jim vše dostatečně vynahradí. Vyjde totiž pokračování strategické legendy Command & Conquer, realistická akce Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 a spousta dalších prověřených značek. Pozor však na červen! Ten má být pro Býky obzvláště špatný – očekávané hry jako Brothers in Arms: Hell's Highway, Crysis nebo Turok budou buď odloženy, nebo nedopadnou podle očekávání.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

[Platforma] PC, Xbox 360
[Datum vydání] Březen 2007
Vzkříšení jedné z prvních novodobých strategií po deseti letech si nehraje na pokrokovost. Je spíš jakousi dokonalou nostalgií, ve které budeme opět těžit tiberium, setkáme se s padouchem Kanem, slavnými herci ve filmečcích a jako novinka se zde mihne nová třetí strana. Slušná, nekonfliktní hratelnost je tak zaručena a možná hra nabídne i něco navíc.

Battlefield: Bad Company

[Platforma] PS3, Xbox 360
[Datum vydání] Září 2007
Série Battlefield si i po letech zachovává prakticky stejnou tvář, a přesto se jí nepřestává dařit. Nový díl je orientován více na jednoho hráče, velet budeme partě vojáků ve fiktivní válce mezi Evropou a Asií. Na rozdíl od minulých dílů má být prostředí plně zničitelné a lákat oči k vyskočení ze svých lebečních pelíšků nejrůznějšími novogeneračními efekty. Samozřejmostí se stane bojová technika jakožto hlavní pilíř značky Battlefield.

Brothers in Arms Hell's Highway [PC, PS3, Xbox 360] [Červen 2007] :- **Sacred 2** [PC] [Říjen 2007] :- **Sudden Strike 3: Arms for Victory** [PC] [Březen 2007]

BLÍŽENCI

[Latinský název] **Gemini**
[Datum narození] **22. května–21. června**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Pokud si někdy budete chtít dát partičku své oblíbené multiplayerové strategie, zeptejte se, zda váš soupeř není Blíženec. V případě, že ano, promptně vytáhněte síťový kabel a proveďte protizaklínání! Zákeřný Merkur nadělil Blížencům přirozenou inteligenci, bystrost a pohotovost, takže jsou rozeni pro svižné hry, ve kterých hraje roli důvtip. Na druhou stranu tomuto znamení chybí důslednost, takže při náročnějších tahových strategiích ztrácejí soustředění, což může vést k nepěknému hráčskému faux pas.

VIRTUÁLNÍ BLÍŽENEC

Nejvyšší templářský exekutor Tassadar [Starcraft]
„En taro Adun, en taro Tassadar!" pronášeli protossové, když chtěli vzdát hold svému vojevůdci. Aby také ne, když v sérii úskočných akcí dokázal ve svém křižníku proniknout ke společnému vědomí nepřátelských zergů, tzv. Overmindu, a v sebevražedném náletu jej sprovodit z vesmíru. Setkáme se ještě někdy s jeho odkazem?
V nejbližších letech zřejmě ne.

VIP MEZI BLÍŽENCI

Chris Roberts [bývalý Origin] [Wing Commander], **Miloslav Řehoř** [fotoeditor, Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Díky hvězdným rošádám se budou Blíženci v roce 2007 cítit jako na rozbouřeném moři, do kterého někdo nasypal trilióny šumivých tablet s prošlou záruční lhůtou. Úspěšný začátek roku, z něhož vyčnívá zejména nadějná ruská strategie Maelstrom a očekávaný válečný epos Supreme Commander, vystřídají mnohá období nervozity. Suverénně nejlepším měsícem se má stát květen. Vyjde snad očekávaný Bioshock? Ten sice není strategií, ale uplatnění blíženeckých reflexů a rychlých reakcí bezesporu využije.

Supreme Commander

[Platforma] PC
[Datum vydání] Březen 2007
Duchovní následovník zřejmě nejlepší real-time strategie, Total Annihilation. Ta věta říká vše, nicméně dodejme, že Supreme Commander bude vedle minimalistických pokusů jako Defcon skutečně první strategií, ve které bude hráč velet armádám v globálním měřítku, od prvotní výroby tanku či mecha, až po komandování tisícičlenných praporů a shazování atomovek. A to vše uchopitelné intuitivním klikáním myší.

Kane & Lynch: Dead Men

[Platforma] PC, Xbox 360
[Datum vydání] Květen 2007
Hry se dvěma hlavními postavami nabírají na popularitě, a když se do díla navíc vloží autoři skvělé akce Hitman, o pozornost je postaráno. Svérázné hrdiny Kanea a Lynche, jednoho psychopata, druhého kriminálníka, lze chápat jako Blížence, kteří se budou probíjet davy policistů i gangsterů, vzájemně se krýt a využívat mnoho situací spojených se zajímavým herním konceptem virtuální kooperace dvou protagonistů.

Maelstrom [PC] [Únor 2007] ▪ **Medal of Honor: Airborne** [PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii] [Září 2007]

RAK

[Latinský název] **Cancer**
[Datum narození] **22. června–22. července**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Ačkoliv krab jako živočich připomíná klepetnatou potvoru, kterou stvořitel navrhl speciálně pro všechny hororové střílecí hry, nenechme se zmýlit! Opravdový Rak totiž nelační po krvi a po největším počtu fragů na kontě jako jiná znamení, ale je stvořen pro rodinný život a komplikované citové vztahy. Z toho je odvozen jeho herní repertoár – od sociálních The Sims přechází k titulům jako Viva Piñata a dále k japonským RPG s nejhlubšími citovými propletenci. Ve vypjatých chvílích si kolem sebe Rak buduje ochrannou bariéru, takže v reálném světě jej nalezneme buď za neprostupným firewallem, zatímco ve hrách jej halí neprostupné brnění „of the stinking Dragon", zvedající obranu o 20 bodů nebo energetický štít nabitý na maximum.

VIRTUÁLNÍ RAK

Headcrab [Half-Life]
Ať jsme hledali, jak jsme hledali, Rak má vizuálně nejblíže ke krabovi, a toho když promítneme do herní roviny, zjeví se nejpočetnější zástupce mimozemšťanů z Half-Life. Headcrab ve skutečnosti nechce měnit lidi v zombie, útoky na hlavu lze chápat jako akt sblížení a budování pevného vztahu, přesně jako u lidských Raků. Co na tom, že mozek „oběti" nikdy nezvládne situaci. Headcrabové jsou milí a přítulní. Přicházejí v míru!

VIP MEZI RAKY

Richard Garriot [NC Soft] [Ultima, Tabula Rasa]
Karel Kališ [Doupě], **Pavel Junk** [model, Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

V první polovině roku by Raci měli zachovat chladnou hlavu a krotit své cíle. Sice třeba nedohrají rekordní počet her, ale stále se mohou vrátit ke svým oblíbeným The Sims a budovat rodinu. Zběsilou herní jízdu navzdory tradičnímu letnímu nedostatku nových her budou znamenat prázdninové měsíce červenec a srpen. Budou Raci dohrávat dřívější hity, nebo bude na prázdniny odsunuta některá z připravovaných pecek? To nám hvězdy neprozradily. Koncem roku se však vyplatí sáhnout do archivu a věnovat se starším, prověřeným srdcovkám.

The Sims 2: Seasons

[Platforma] PC
[Datum vydání] Březen 2007
Výhodou řady datadisků The Sims je, že jí nikdy nedojdou nápady, jelikož čerpá z nekonečnosti reálného života. V Seasons bude hráč provádět nejrůznější aktivity spojené s ročními obdobími – zahrádkařit na jaře, v létě si užívat na zahradě před simáckým domkem a v zimě se třeba koulovat. Z toho vyplyne celé spektrum připravených úkolů a rodinných situací, takže si hračičkové opět přijdou na své.

Blue Dragon

[Platforma] Xbox 360
[Datum vydání] Březen 2007
Co vznikne ze spolupráce autora Final Fantasy, Hironobu Sakaguchiho, japonského hudebníka Nobua Uematsu a návrháře slavného anime seriálu Dragon Ball Z, Akiry Toriyamy? Odpověď přináší epická RPG s rozmazlenou grafikou, která bude vyprávět o chlapci jménem Shu a jeho neuvěřitelných dobrodružstvích. Podle prvních ohlasů hra snese plné srovnání i se zmíněnou ságou Final Fantasy.

Alone in the Dark [PC, PS3, Xbox 360] [Červen 2007] ▪ **Lair** [PS3] [Září 2007]

LEV

[Latinský název] **Leo**
[Datum narození] **23. července–23. srpna**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Lev je symbolem hrdosti a odvahy, jenže když není na co být hrdý, je zle. Jak to řeší hráči? Musí neustále dosahovat herních úspěchů, na které by mohli být pyšní – střádat virtuální peníze, body, vybavovat své avatary apod. Lev proto většinou hraje takřka neustále, doma na počítači, venku na handheldu, a když není v dosahu ani jedno, v extrémních případech byly pozorovány pokusy Lvů o skládání starších spoluobčanů do tvarů kostek Tetrisu. Lev se rád předvádí, a tak pro něj není problém tímto způsobem dosáhnout 50. úrovně tohoto logického rychlíku (nutná blízkost domova důchodců).

VIRTUÁLNÍ LEV

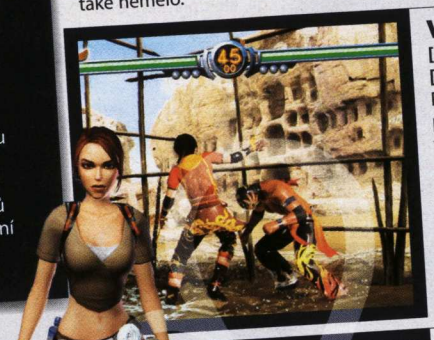
Lara Croft [Tomb Raider]
Lara Croft je typickým lvem. Již od útlého dětství si přála být středem pozornosti, jenže starostliví rodiče ji drželi pěkně zkrátka v bezpečí rodinného sídla. Když však v televizi uviděla Indiana Jonese a jeho dobrodružství, volba jejího povolání byla jasná. Prodělala kurz střelby obouruč, horolezecký výcvik a mezi nimi několikrát navštívila plastickou chirurgii, aby její tělo dostalo ten správný aerodynamický tvar (pro objektivy paparazziů? pozn. šotek). Ani hot dog nedosáhl takové popularity jako ona.

VIP MEZI LVY

John Carmack [id Soft] [Doom, Quake] **Al Lowe** [Sierra – návrhář] [Leisure Suit Larry] **Tim Schafer** [Double Fime Prod.] [Full Throttle, Day of the Tentacle, Psychonauts] **Michal Acler** [Doupě] **Martin M. Boček** [Doupě] **David Sláma** [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Regenerujte! Lvi by měli využít počátek roku k odpočinku, česání své hřívy a lovení menší zvěře (budgetových titulů), aby na sebe mohli v nejpřívětivějším měsíci červnu strhnout veškerou pozornost prostřednictvím akcí Crysis nebo Indiana Jones 2007. Ačkoliv tipujeme, že druhá jmenovaná hra bude odložena nebo nevzbudí přílišný ohlas, s Crysis nebo s jinou hrou vydanou ve stejnou dobu zažijí Lvi podle předpovědí lásku, která vydrží celé prázdniny a možná ještě déle. Koncem roku pozor na lehkomyslnost! Přílišným hraním se jistě lze stát středem pozornosti svých kamarádů, ovšem na onen nudný materiální svět by se zapomínat také nemělo.



Virtua Fighter 5

[Platforma] PS3, Xbox 360
[Datum vydání] Únor 2007
Pro Lvy neexistuje lepší způsob jak se předvést, než pozvat kamarády a všechny do jednoho je porazit ve férovém virtuálním zápase. Žhavým železkem v ohni se tak stává již pátý díl úspěšné série bojovek, který přinese nejen lepší grafiku, nové postavy a s nimi i styly boje, ale také vychytávku v podobě počítadla snímků. Každý úder bojovníka totiž trvá jiný počet snímků a až nyní skalní fandové skutečně uvidí, kolik setin vteřiny přesně potřebují k úspěšnému bloku, kopu nebo máchnutí pěstí.

World in Conflict

[Platforma] PC
[Datum vydání] Září 2007
Další realistická strategie? Ano, ovšem tentokrát jde o kus s těmi lepšími předpoklady. Dědí totiž strategické principy série Ground Control, takže hráč již nebude jen tupě těžit suroviny, ale dostane pevně přidělenou skvadru jednotek a o další se bude muset zasloužit bojem. Sýrem uprostřed pasti na hráče je také těžká válečná technika s tanky, houfnicemi a létacími stroji, které mají zlákat nejen skalní militaristy.

Colin McRae: DIRT [PC, PS3, Xbox 360] [Prosinec 2007] :- **Skate** [PS3, Xbox 360] [Červen 2007] :- **Tomb Raider: Anniversary** [PC, PS2, PSP] [Březen 2007]

PANNA

[Latinský název] **Virgo**
[Datum narození] **24. srpna–23. září**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Panna je se svou přizpůsobivostí snem všech herních vývojářů. Neutápí se v depresi nad současnou herní situací, ale dokáže se přizpůsobit trendům. Nejraději však má puntičkářské tituly, ve kterých lze neustále něco zlepšovat, uspořádávat a vůbec se piplat. Dejme Pannám složitou budovatelskou strategii s rozpadajícím se státem, a když se vrátíme, nalezneme prosperující velmoc. Pusťme je k extravagantnímu simulátoru výchovy dívky Princess Maker a vychovají nám královskou konkubínu, která bude umět opravovat roztrhané podložky pod myš, přetaktovávat procesory a starat se o defragmentaci disku.

VIRTUÁLNÍ PANNA

Nápověda Windows [Windows]
Je starostlivá, pečlivě eviduje každou maličkost o svém systému, ale často je až příliš nervózní. To zejména ve chvílích, kdy neuváženě vyskakuje na obrazovku, když během nejkritičtějšího momentu hry stiskneme omylem klávesu F1. Přeneseně lze virtuální Panny charakterizovat jako všechny ty puntičkářské tutoriály her, bez nichž by byl hráč často ztracen. Na druhou stranu někdy dokáží být zdlouhavé a nepochopitelné.

VIP MEZI PANNAMI

Hideo Kojima [Kojima Productions] [série Metal Gear]
Ladislav Nosákovec [Doupě]
Tomáš Vrána [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Ať již v tomto roce zvítězí kterákoliv z nových konzolových platforem, Panny zůstanou s ledově chladným svědomím nad věcí – jednoduše se přizpůsobí a vyberou si, co jim bude nejvíce vyhovovat. Leden, únor a březen hlásí komplikace v tržních vztazích, vyvarujte se proto složitých obchodnických strategií! Znamená to, že by Europa Universalis III nedopadla příliš dobře? Zato v druhé polovině roku planety vesele poskakují do rytmu střelby, která se ozve ze znovuzrozené žoldácké výpravy Jagged Alliance 3.

Jagged Alliance 3

[Platforma] PC
[Datum vydání] Září 2007
S pokračováním vynikající tahové strategie s elitními žoldáky v hlavní roli cloumá nejistota. Nejdříve bylo zrušeno, ale v nedávné době opět oživeno vydavatelskou společností Akella. Třetí díl bohužel upustí od starání se o vojáky mimo hlavní mise, na něž bude kladen veškerý důraz. O zábavné RPG prvky a vybavování svých svěřenců bychom však přijít neměli, hráč bude stále ovládat šesti až osmičlennou jednotku, přidělovat jí výstroj, nejrůznější zbraně s rozdílnými typy nábojů a mnoho dalších výdobytků partyzánské válečné techniky.

Europa Universalis III

[Platforma] PC
[Datum vydání] Leden 2007
Opravdu kvalitních historických strategií je dnes poskrovnu, a proto puntičkářské Panny čekají, kdy se budou moci ponořit do složitých státnických statistik jedné z dvě stě padesáti zemí, jež třetí díl série Europa Universalis přinese. Obzvláště výrazní zástupci svého znamení v nich jistě najdou nějakou tu chybu. Hra zmapuje období mezi léty 1483 až 1789, přičemž potkáme i mnoho historicky známých osobností. Jinak si ale budeme moci upravit běh dějin zcela podle vlastní libosti.

Airline Tycoon 2 [PC] [Říjen 2007] :- **Hospital Tycoon** [PC] [Březen 2007]

VÁHY

[Latinský název] **Libra**
[Datum narození] **24. září–23. října**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Tak jako klasické váhy potřebují dvě misky, i hráči narození v tomto znamení jsou neradi sami. To je předurčuje k masovému konzumování online her a sociálních simulátorů typu The Sims. V online komunitě se tak stávají kavalíry, kteří se snaží ve skrumáži roztodivných individuí z celého světa nastolit rovnováhu a příměří. Nedoporučujeme hrát za kněze a jiné léčitele! Váhy totiž špatně snášejí tragické události, a pokud by jim v partě pod jejich ochranou uprostřed podzemní kobky zemřel spolubojovník, mohli by spáchat rituální harakiri okamžitým odlogováním ze hry!

VIRTUÁLNÍ VÁHA

Aeris Gainsborough [Final Fantasy VII]
Ač se zrodila na Playstation, dnes by ji měl znát každý. Půvabná hnědovláska byla nejvíce citově založenou postavou přelomového sedmého dílu Final Fantasy a svou vyrovnaností dokázala vnést klid mezi jinak permanentně rozbouřenou partu hlavních hrdinů. Její smrt se stala nejprofláklejším skonem v herních dějinách, ovšem aby také ne, zachránila tak celou planetu.

VIP MEZI VÁHAMI

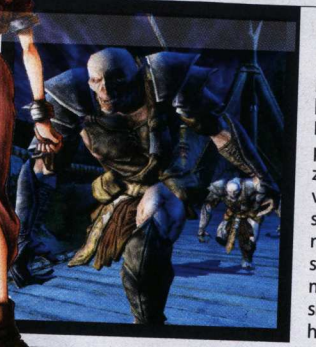
Tetsuya Nomura [Square Enix]
[Final Fantasy, Kingdom Hearts, Parasite Eve]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Vyrovnanost a harmonii budou Váhy v celém roce hledat jen těžko – kvalita titulů bude natolik kolísavá, že si k počítači kvůli mořské nemoci budou muset nainstalovat zásobník papírových pytlíků. Vztahy v The Sims a dalších hrách se rozpadnou (rodině se zatoulá pes, kočku sní soused a otec rodiny propadne závislosti na World of Warcraft, důsledkem čehož famílie stejně jako v reálu pojde hladem). Je třeba utopit svůj žal v oblíbeném MMORPG, kde budou Váhám výrazně nakloněny finanční záležitosti. Těch tisíc zlaťáků ve WoW už konečně našetříte!

Warhammer Online: Age of Reckoning

[Platforma] PC
[Datum vydání] Září 2007
Online inkarnace fantasy světa Warhammeru se dlouho profilovala jako vážný konkurent World of Warcraft. Předpoklady k tomu má – masivní základna fanoušků původní stolní hry a z ní vycházejících knih, atraktivní rasy, soustředění na příběh a zejména tzv. PvP souboje hráčů proti sobě navzájem. Uspěje však? World of Warcraft se snaží Warhammer Online předběhnout stůj co stůj (naposledy například posílil právě PvP složku) a ani z hlediska grafiky již připravovaná hra tolik neohromí. Nechme se však překvapit.



Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

[Platforma] PC
[Datum vydání] Březen 2007
Počátkem roku se na nás přižene první titul na motivy Pána prstenů, který z nás bude tahat měsíční poplatky. LotRO je zaměřen jak na nováčky na poli online her, tak na ostřílené virtualisty, kteří zde naleznou na dva tisíce monster, dvanáct set úkolů a pohodlný, automatizovaný soubojový systém. Hra nestaví na filmové licenci, ale hodlá na obrazovky promítnout svět J.R.R. Tolkiena v jeho nejsyrovější podobě, se všemi rasami, zeměmi a architekturou, přičemž nebude tolik hledět na slavné postavy typu Gandalfa a dalších. Soudě dle probíhajícího betatestu by titul vůbec nemusel dopadnout zle.

Fish Fillets 2 [PC] [Únor 2007]

ŠTÍR

[Latinský název] **Scorpio**
[Datum narození] **24. října–22. listopadu**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

V tradičním horoskopu zastupuje znamení štíra sexualitu, moc, tajemno a technické nadání. Ideální Štír by měl sedět uzavřen ve svém doupěti, kde svíčky tajemně ozařují stěny potapetované pánskými (dámskými v případě opačného pohlaví) časopisy, a hrát komplikované tituly s náročným ovládáním a erotickým podtextem. Co na tom, že podobnou hru zatím nikdo nenaprogramoval? Když se Štír pro něco nadchne, není cesty zpět. Snad i proto je mezi nimi tolik případů, kdy zapomněli na tělesné potřeby a uhráli se k smrti.

VIRTUÁLNÍ ŠTÍR

Larry Laffer [Leisure Suit Larry]
Při volbě zástupce Štírů nebylo možné vybrat nikoho jiného než herního chlípníka Larryho, který dělal hráči společnost v celých osmi dílech ságy adventur Leisure Suit Larry. Stejně jako řada Štírů je i Larry trochu uzavřený, ale hlavně neuvěřitelně vynalézavý ve způsobech, jak sbalit každou slečnu v akčním rádiu jeho feromonů (což je ovšem přibližně jeden mikrometr, když přeháníme). Co na tom, že mu to v drtivé většině případů nevyšlo? Za to mohou Štírům nepřející úskoky Ala Lowa, návrháře hry!

VIP MEZI ŠTÍRY

Shigeru Miyamoto [Nintendo] [Super Mario, Donkey Kong, Zelda] **John Romero** [Slipgate Ironworks] [Doom, Daikatana]
Martin Demiger [Doupě] **Kamil Gric** [Doupě]
Michael Stern [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

V první polovině roku by měli štíři slevit ze svých požadavků, leckterá hra by je mohla zklamat. Od května však zaujmou hvězdné konstelace palná postavení a začnou hráče bombardovat pravou herní nirvánou. Příznivé postavení Venuše zajistí první lásky s Playstation 3 nebo s jinými kusy hardwaru, přičemž harmonické souznění vydrží až do Vánoc.

Alan Wake

[Platforma] PC, Xbox 360
[Datum vydání] Listopad 2007
První informace o uznávaném spisovateli, kterému se ztratila milenka, Alanu Wakeovi, se objevily téměř před dvěma lety. Vydá se hlavní hrdina od tvůrců Maxe Payna konečně do mystikou opředeného městečka s příchutí Twin Peaks a vyřeší tamní záhady? Nyní je nejvyšší čas, jinak hra zaspí svou dobu!

Bioshock

[Platforma] PC, PS3, Xbox 360
[Datum vydání] Květen 2007
Bioshock se profiluje jako pravá hra pro Štíry – je technicky přitažlivá, tajemná, slibuje totální pohlcení podvodním světem a vedle adrenalinového střílení i spoustu cest k likvidaci nepřátel. Kvalit legend typu System Shock zřejmě nedosáhne, nicméně právě Bioshock by mohl štírský rok přehoupnout do té lepší poloviny.

Assasin's Creed [PC, PS3, Xbox 360] [Září 2007] ▪ **Halo 2 Vista** [PC] [Únor 2007] ▪ **Hellgate: London** [PC] [Polovina 2007]

STŘELEC

[Latinský název] **Sagittarius**
[Datum narození] **23. listopadu–21. prosince**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Střelec symbolizuje hledání, duchovní růst, cestování spolu s touhou po svobodě, a kde jinde tyto aspekty nalezneme než v rozsáhlých RPG a freeformových hrách jako Grand Theft Auto? Hráči narození v tomto znamení se nedokáží soustředit na jednu činnost, a proto musí hra nabízet tolik možností, aby je zabavila – boj s nepřáteli, vývoj postavy, sbírání vzácných hub v lesích za svitu panenské luny a skřeku nepanenských dryád nebo vyvražďování nevinných vesničanů. To Střelci nedělá potíže, neboť jeho základní vlastností je nezdolný optimismus, takže oni vesničané si jistě z nějakého důvodu zasloužili zemřít. Třeba jim noc před úplňkem vysbírali všechny houby…

VIRTUÁLNÍ STŘELEC

Tommy Vercetti [Grand Theft Auto: Vice City]
Být v kůži slavného mafiána, který se na svůj post vypracoval od píky, je snem každého střelce. Tommy si jezdí po slunném Vice City v naleštěném kabrioletu, a když ho to přestane bavit, srazí z projíždějící motorky opálenou krásku a vyrazí k nejbližšímu klubu. A to jen aby před ním zaparkoval a vyloupil banku vedle. Vice City se stalo legendou na poli freeformových her, přičemž Tommy Vercetti zastínil i Tonyho Montanu, mafiána z konkurenční Scarface, kterým se jeho tvůrci nechali původně inspirovat.

VIP MEZI STŘELCI

American McGee [Enlight Software] [Alice, Bad Day L.A.]
Hironobu Sakaguchi [Mistwalker] [Final Fantasy, Blue Dragon, Lost Odyssey] **Veronika Chadzipolichronisová** [bývalá modelka, Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Střelci si letos na hry bohužel moc času nenajdou, většinu je pohltí práce a jiné aktivity uzurpátorského reálného světa. Nakonec se ale vše v dobré obrátí a v listopadu i prosinci prožijí pravý herní závěr roku, jak má být. Buď dohráváním RPG z dílen Bioware Mass Effect, jež je jako stvořené pro toto znamení (Střelci totiž milují sci-fi), nebo v prosinci vydaným multižánrových hybridem Precursors. Konstelace planet a podobné vesmírné nesmysly slibují také úspěch v lásce, možná konečně potkáte tu pravou (hru samozřejmě).

Mass Effect

[Platforma] Xbox 360
[Datum vydání] Květen 2007
Spousty mimozemšťanů nejrůznějších tvarů, hrdinný velitel Shepard se svou vesmírnou lodí a jedna nebezpečná rasa mechanických strojů, které každých padesát tisíc let přiletí do naší galaxie a vydesinfikují ji od všeho organického. To je jen velmi hrubě popsaná náplň RPG z dílen Bioware (Knights of the Old Republic, Dragon Age), která nemá být masivní pouze názvem, ale i vesmírem, v němž se bude odehrávat. Desítky postav, stovky dialogů a originální způsob jejich vedení stojí za špetku pozornosti.

Precursors

[Platforma] PC, Xbox 360
[Datum vydání] Květen 2007
Multižánrový koktejl od autorů Boiling Point: Road to Hell zavede hráče daleko do kosmu, v jehož rozsáhlém prostoru bude prolétat od jedné tématicky laděné planety ke druhé a volit si jak své povolání, tak styl hry. Stane se rázným žoldákem ověšeným zbraněmi, nebo tichým infiltrátorem rabujícím vesmírná skladiště? Precursors jsou velmi ambiciózní hrou, ovšem otázka zní, zdali si tvůrci nenabodli na tvůrčí vidličku příliš velké sousto.

The Darkness [Xbox 360] [Únor 2007] :- **Enemy in Sight** [PC] [Červen 2007] :- **Loki** [PC] [Březen 2007] :- **Two Worlds** [PC, Xbox 360] [Únor 2007] :- **Two Worlds** [PS3, Xbox 360] [Podzim 2007] :- **GTA IV** [PS3, Xbox 360] [4. čtvrtletí 2007]

KOZOROH

[Latinský název] **Capricorn**
[Datum narození] **22. prosince–20. ledna**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Podobně jako Býk nemá Kozoroh rád experimenty, ale ověřené značky, kterým časem začne až podlézat. Raději si zahraje x-tý díl léty prověřené série, než aby se uchýlil k novému titulu, byť sebelepšímu. Co na tom, že jeho hry bývají často z pohledu jiných znamení již provařené a bez šťávy. Kozoroh je silné znamení a upírá zrak k silným vydavatelům, dlouhé herní řady od Electronic Arts tak plní jeho police s originálkami až k prasknutí. Doporučit lze také budovatelské strategie, které sice nepřináší mnoho nového, ale mají silný herní základ, a protože Kozoroh ví, jak v nich vydělat peníze.

VIRTUÁLNÍ KOZOROH

Solid Snake [Metal Gear Solid]
Proč je největší herní drsňák, počítačová inkarnace Chucka Norrise, typickým představitelem Kozorohů? Protože také lpí na tradicích, respektive tradičním způsobu boje. Žádné samozaměřovací pušky a laserové vynálezy, Snakeovi stačí jen tiché plížení a lámání vazů. Snake stejně jako kozorozi jen těžko uznává vyšší autority. Snad až na nadřízeného plukovníka, jejichž vztah zůstává velkou neznámou a nebude zde rozebírán, neboť páteř autora článku je poměrně spokojená, když je vcelku, nerozlomená vedví tajným agentem.

VIP MEZI KOZOROHY

Will Wright [Maxis] [všechny Sim hry]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Tempo roku 2007 bude Kozorohům vyhovovat. Nepřinese totiž tolik změn a lze v něm nalézt mnoho zajímavých značek, které prostě nemohou zklamat. Podle obecných horoskopů by měl vrchol blaha nastat v říjnu, kdy se má na trhu objevit již šestý díl budovatelské série Settlers, a o měsíc později přijde středobod všeho hypování, reklamně promasírované Halo 3. Jen pozor na krizový květen s jeho originálními tituly Bioshock a Kane & Lynch: Dead Men!

Halo 3

[Platforma] Xbox 360
[Datum vydání] Listopad 2007
Halo se z poměrně obyčejné střílečky, jež měla i řadu chyb (vzpomeňme na opakující se prostory v prvním dílu), stalo fenoménem, který si může dovolit vykrádat sám sebe. Proto se nebude třetí díl vyjma grafiky příliš lišit od svých předchůdců. Změny budou převážně kosmetické, a tak původní brilantní hratelnost doplní nové zbraně (hřebíkový granát, výkonný laser), nápaditější vozidla s možností katapultáže do vzduchu a především nové hrdinské činy nepřekonatelného Master Chiefa.

Settlers VI

[Platforma] PC
[Datum vydání] Říjen 2007
Proč měnit něco, co funguje již více než desetiletí? Tohoto motta se pátým dílem drží výrobci nových Settlerů zuby nehty, a tak se milovníci čistokrevných strategií mohou těšit na opětovné nošení pokácených klád na pilu, odtud desek do skladiště a finálně třeba na stavbu nové farmy. Jedinou změnu představuje germánsky precizní grafika, jež dokáže zobrazit lesy, pouště i zasněžené planiny v nebývalé roztomilosti. Chce-li Kozoroh vsadit na jistotu, Settlers VI jsou správnou volbou.

Devil May Cry 4 [PS3] [Květen 2007] :- **Indiana Jones 2007** [PS2, PS3, Xbox 360, DS] [Červen 2007] :- **Virtua Tennis 3** [PC, PS3, PSP, Xbox 360] [Březen 2007]

VODNÁŘ

[Latinský název] **Aquarius**
[Datum narození] **21. ledna–19. února**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Kdybychom hledali jednu jedinou ideální hru pro Vodnáře, bylo by to jako pídit se po širokopásmové přípojce k internetu v eskymácké chýši. Vodnáři jsou vynalézaví a schopní pochopit i ty nejpodivnější principy, a tak se vrhají na všechny originální tituly, jejichž možnosti vždy rozeberou do nejmenšího detailu. Toto znamení je umíněné a inteligentní, takže pokud se například v oblíbené strategii (jakožto v nejoblíbenějším žánru) rozhodne, že vyhraje globální jadernou válku za Vatikán, klidně se mu to může podařit. U herních příběhů jdou city stranou, rozhodující slovo má logika, přísný řád a samozřejmě nápad!

VIRTUÁLNÍ VODNÁŘ

Gordon Freeman [Half-Life]
Když někdo použije páčidlo k masovému vyvražďování mimozemšťanů, nelze o něm říct, že je neoriginální. Navíc si příliš nepotrpí na citové romance, ve vztazích přelétává od antiradiačního skafandru k automatické pušce a jen mlčky rázuje za svým cílem. Stejně jako Vodnáři má dar pochopit každou situaci a nalézt její řešení. Dokáže nás letos opět strhnout v dalších epizodách Half-Life 2? Tipujeme, že v roce 2007 vyjde pouze Episode Two.

VIP MEZI VODNÁŘI

Nolan Bushnell [Atari] [zakladatel společnosti]
Jane Jensen [Sierra] [King's Quest]
Roberta Williams [Sierra] [Gabriel Knight]
Honza Morkes [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Začátek roku se ponese v radostném duchu a zřejmě na tom budou míz zásluhu tituly jako Fish Fillets 2, Disciples III: Renaissance a možná i slovutný Stalker: Shadow of Chernobyl, který i po letech obsahuje pevnou myšlenku, jež je pro Vodnáře tou hlavní přednostní. Tradiční komplikace číhají v létě, kdy bude muset místo originálních kousků omílat starší zásobu her, nicméně zlom nastane v září. Spore Willa Wrighta konečně vyjde a nabídne tolik možností, že Vodnáře zabaví až do konce roku.

Spore

[Platforma] PC
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007
Již to budou bezmála dva roky, kdy na veřejnost poprvé pronikly informace o novém projektu Willa Wrighta. Spore si za tu dobu dokázala nenuceně vybudovat silné jméno, což jí na druhou stranu dává těžké břímě – musí být dokonalá, jak se o ní mluví, jiný výsledek hráči nepřijmou. Všechny indicie nicméně nasvědčují, že taková tato originální simulace všeho možného skutečně bude.

Half-Life: Episode Two

[Platforma] PC, PS3, Xbox 360
[Datum vydání] Srpen 2007
Vodnáři si příliš nepotrpí na tupé střílečky. Když už sáhnou po akční hře, musí obsahovat myšlenku. Další rozšíření nekonfliktní hratelnosti Half-Life 2 by mělo přinést nápadů celou nůši, od nových herních situací, protivníků, po nové vozidlo, neotřelé venkovské prostředí až po megalomanské výbuchy v režii bývalých zaměstnanců společnosti Weta (autor speciálních efektů ve filmovém Pánu prstenů).

Disciples III: Renaissance [PC] [Březen 2007] ▪ **Stalker: Shadow of Chernobyl** [PC] [Březen 2007] ▪ **The Witcher** [PC] [Květen 2007]

RYBY

[Latinský název] **Pisces**
[Datum narození] **20. února–20. března**

CHARAKTERISTIKA ZNAMENÍ

Rybám vládne Neptun spolu s Jupiterem, přičemž toto znamení je stejně záhadné jako obě jmenované planety. Často jakoby žili v jiné, paralelní dimenzi plné zasněných příběhů o vítězství dobra se zlem. To nahrává zejména japonským RPG – většina hráčů je nechápe, ale ryby si libují v jejich pokroucené mystice a vztazích mezi hlavními hrdiny. Ryby jsou ale zároveň snadno manipulovatelné, čehož využívají některé adventury a snadno je tak přesvědčí, že když hráč použije vlčí chlup na krabici od bot, vznikne zmrzlinový strojek, kterým uplatí princeznu a ta mu dá půlku sebe a celé království. Nepochopitelné? Takové jsou ryby.

VIRTUÁLNÍ RYBA

Lumík [Lemmings]
Není v tom žádná škodolibost, když přirovnáváme Ryby k tomuto prostoduchému, leč nenahraditelně legendárnímu stovoření, ale pouze nekompromisní řeč hvězd. Na lumíka zkrátka sedí všechny Rybí charakteristiky – jde s hlavou v oblacích vstříc nejrůznějším nebezpečím, nebere ohled na smrtící propasti a je velice snadno ovladatelný. Pokud si ovšem nepostaví hlavu a neuteče před kurzorem myši dřív, než ho hráč stačí nakliknout. Škoda, že rok 2007 stejně jako předchozí léta postaví lumíky do role ohroženého druhu.

VIP MEZI RYBAMI

Ladislav Nosákovec [Doupě]

HERNÍ VÝHLED NA ROK 2007

Křišťálová koule prorokuje příchod epického RPG Blue Dragon na Xbox 360 a zasněně podivných adventur Sinking Island nebo Penumbra: Overture, které by se společnými silami měly zasloužit o bezkonkurenčně nejlepší tři měsíce roku. V létě si musí Ryby dávat pozor na konflikt svého hráčství s prací a osobním životem. Není radno pouštět se do příliš složitých a rozsáhlých her, spíše se doporučuje sáhnout po jednodušším titulu na odreagování. Náhradu za umírněné prázdniny přinese prosinec, jenž Rybám dokáže v žilách rozproudit pohádkovou náladu, ze všeho nejpravděpodobněji díky vycházející Final Fantasy XIII na PS3.

Sinking Island

[Platforma] PC, DS
[Datum vydání] Březen 2007
Hry belgického autora komiksů Benoita Sokala jsou vždy zastřeny rouškou mystiky a tajemna. Připravovaná point & click adventura Sinking Island nevybočí z řady. Celá se totiž odehrává na izolovaném ostrově, který se pozvolna potápí pod tíhou obrovského hotelu postaveného v jeho středu. Co ukrývají snobské interiéry stavby kromě nevysvětlitelné vraždy jednoho z hostů? Na to bude muset přijít sám hráč, přičemž nyní se bude pátrací činnosti moci věnovat i na cestách, jelikož hra vychází netradičně i na handheldu Nintendo DS.

Final Fantasy XIII

[Platforma] PS3
[Datum vydání] Prosinec 2007
Dvanáctý díl nekončící série právě sklízí vavříny úspěchu i přes svůj odklon od zavedených zvyklostí a dokazuje, že autoři z firmy Square Enix mají stále světu co nabídnout. Další pokračování pokří exkluzivně konzoli PS3, zavede nás do zcela nového světa a tradičně bude velmi stylové s charakteristickými rysy fantastického sci-fi světa. Více o hře prozatím známo není, nicméně ze zveřejněné ukázky je jasné, že hlavní hrdinka si zatraceně dobře rozumí s palnými zbraněmi, akrobacií a poslední módou.

Clive Barker's Jericho [PC, PS3, Xbox 360] [Únor 2007] ▪ **Simon the Sorcerer 4** [PC] [Březen 2007]

DIGIfoto – exkluzivní časopis pro všechny tvůrčí fotografy

ČASOPIS ROKU 2005
UNIE VYDAVATELŮ
KATEGORIE
HVĚZDA ROKU 2005

- rovnocenný důraz na technickou i tvůrčí stránku fotografie
- maximálně objektivní recenze
- techniky se zaměřením na střední a vyšší třídu
- detailní testy příslušenství
- srozumitelné a praktické rady a tipy, jak lépe fotografovat
- fotografické soutěže s hodnotnými cenami

S DIGIfotem SI FOTOGRAFOVÁNÍ OPRAVDU UŽIJETE!

vydává mediální dům
www.cpress.cz

computer press

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

NASTÁVÁ ČAS ADVENTUR

Povánoční klid dal tentokrát možnost menším, nebo méně očekávaným titulům proniknout do záře reflektorů. Paradoxně se to týká zejména adventur, jinak žánru z poklidných vod, který vedle druhé epizody Sama a Maxe nabídnul trojici dalších her – špičkové Runaway, detektivního Sherlocka Holmese i na první pohled stylové, uvnitř však prohnilé Carte Blanche. Jenže ani namáhání mozku nemohlo uchránit zasaženou redakci Doupěte od viru jménem World of Warcraft. Expanze Burning Crusade dorazila, aby nás dohnala k dalším desítkám hodin, k dalšímu ohrožení skutečného života. Protože ale není online hra o jediném zahrání, pár hodin ani zdaleka nepostačí k jejímu prozkoumání, přinášíme vám recenzi bez finálního verdiktu – na ten si ještě chvíli počkáte.

Stále však výběr recenzovaných PC her stojí u kraje zájmu většiny z vás, nemám pravdu? Co naplat, akčně pozitivní se vydají do světa Unreal 3 enginu, na jehož základě byla vystavena hned dvojice her – neznámý Roboblitz, stejně jako zkušenější Rainbow Six Vegas. Druhý z jmenovaných nabízí na poměry série nevídaně intenzivní akci, a přestože se v mnohém odklonil od zažitých standardů, slaví úspěch – já bych mu vytknul snad jen špatnou optimalizaci a vysoké hardwarové nároky, které odepřou maximální zážitek ze hry majitelům slabších strojů. Ale tak už to někdy bývá.

ROK 2007 A PC: MÁME DŮVOD SE BÁT?

Ať vaše oko pohlédne kamkoliv, všude to hýří informacemi o nové generaci herních konzolí. Porovnávají se první prodejní výsledky, je chválen jejich vliv na odbyt v posledních měsících loňského roku, vydavatelé ohlašují bohaté „line-upy" atraktivních titulů, jež primárně zamíří na jednu z trojici platforem. PC hráči však nemají důvod k obavám. Jen letmý pohled do vydavatelského plánu letošního roku napovídá, že i my se dočkáme řady vábniček. A přijdou postupně, měsíc co měsíc. Už v únoru se dočkáme Supreme Commander, v březnu konečně dorazí STALKER, květen nabídne horor Bioshock, červen Half-Life 2 Episode Two a o prázdninách se objeví Hellgate: London. Bude co hrát, nemějte obavy.

50 WORLD OF WACRAFT: BURNING CRUSADE
PC

53 SPECIÁL: WORLD OF WACRAFT
PC

56 RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
PC

58 SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION: COMEDY
PC

60 TOM CLANCY´S RAINBOW SIX VEGAS
PC | PS3 | PSP | XBOX 360

64 TRACKMANIA UNITED
PC

66 XPAND RALLY XTREME
PC

68 ROBOBLITZ
PC | XBOX 360

69 SHERLOCK HOLMES: PROCITNUTÍ
PC

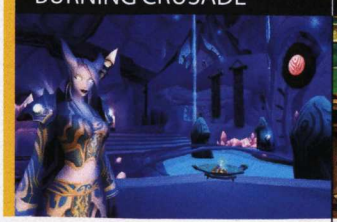
70 X3: REUNION 2.0
PC

71 CARTE BLANCHE
PC

72 AMERICA'S ARMY
PC

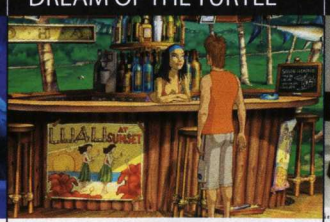
73 IL-2 STURMOVIK: 1946
PC

[50] WORLD OF WACRAFT: BURNING CRUSADE



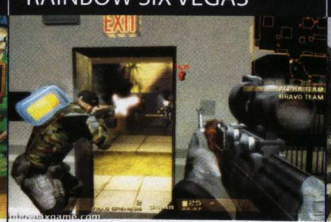
Hráli jsme ostrou verzi očekávané expanze | PC |

[56] RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE



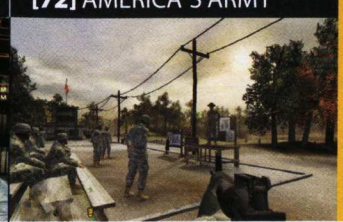
Když se humor potká... s humorem | PC |

[60] TOM CLANCY´S RAINBOW SIX VEGAS



Našlápnutá akce 21. století
PC | PS3 | PSP | Xbox 360

[72] AMERICA´S ARMY



Plná hra na DVD v naší recenzi
| PC |

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Zpět do světa, kde příkaz Login znamená konec fyzické existence

Psát recenzi na MMORPG jen pár dnů či týdnů po jejím docupitání na trh je jako hodnotit film podle krátkého traileru. Vždyť tam, kde dnešní průměrný titul vykládá všechna svá esa po deseti hodinách hraní, online hra se teprve zlehka zakusuje do krčních tepen, a než se jemnými pohyby a trpělivostí dopracujeme k jejím intimním partiím, zabere to měsíce. Nebo roky, což platí právě pro World of Warcraft (dále jen WoW, kteréžto zkratce již stejně rozumí i Marťani). Kdo může říct, že viděl každý kousek světa Azeroth, že prošel všechny ty nejzatuchlejší kobky a udělal si trofej z rohů každého démona ukrytého v této virtuální říši, již mateřská společnost Blizzard kontinuálně rozšiřuje mohutnými patchy? Dobře, vynechejme nyní akutně závislé jedince, kteří hře obětovali rodinu, přítelkyni, plyšové mazlíčky a neuznávají jinou stravu než nitrožilní, a přijměme fakt, že WoW má i po dvou letech své vlády pořád co nabídnout.

WoW dědečkem? Kdeže!

Expanze The Burning Crusade je pouze výhledovým plánem na další, minimálně stejně dlouhou periodu, a snad proto se jí dostává takové pozornosti. Byl zde někdy datadisk, o kterém se psaly třístránkové články doplněné rozsáhlými speciály? Datadisk, jehož sběratelská edice stála tolik, co několik plnohodnotných titulů dohromady (konkrétně 3 499 Kč)? Planoucí výprava je něčím víc, sloupem, který má neotřesitelně podepřít vládnoucí pozici WoW. Zda se mu to povede, ukáže až budoucnost a postupné odhalování jeho předností, a proto jsme místo klasické recenze zvolili „pouhé" představení jeho na první pohled zřejmých vlastností spojených s jejich letmým otestováním.

Kdyby byli chirurgové tak šikovní jako Blizzard, byla by z nás brzy biomechanická monstra. The Burning Crusade je do světa původního WoW implementována bravurně. Současní hráči nemají v základu ke koupi expanze důvod – nové předměty, přepracovaný PvP systém boje a změnu talentů herních povolání přinesl již před nějakou dobou zdarma stažitelný patch. Majitelům datadisku je však umožněno projít přízračným oparem Temného portálu, jenž je zavede

INFO

[Žánr] Fantasy MMORPG
[Výrobce] Blizzard Entertainment
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.worldofwarcraft.com/burningcrusade
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 10 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 399 Kč

PLATFORMA:
PC, MAC

KONKURENTI:
Dungeons & Dragons Online **7,4**
Everquest 2 **9,0**
Guild Wars: Factions
Nehodnoceno

Z AZEROTHU NA OUTLAND

Ačkoliv se Warcraft zrodil jako jednoduchá strategie, dnes má jeho svět bohatou historii podpořenou několika knižními adaptacemi. Nový kontinent Outland z datadisku The Burning Crusade byl původně prastarou říší Draenor, kde sdíleli bok po boku svůj osud orkové a rasa draenei. Pak byli ovšem orkové zmanipulováni démonickými vůdci Planoucí legie, proměnili Draenor ve spoušť a za pomoci věštce Medivha pronikli Temným portálem až na Azeroth, do království lidí, elfů a trpaslíků. Ti je po dlouhých bojích zatlačili zpět a hnali orky skrze portál k totální záhubě. Orčtí šamani se snažili otevřít další dimenzionální brány, aby unikli smrti, jenže to planeta nevydržela a rozpadla se v sérii kontinentů volně se vznášejících v prostoru. To je dnešní Outland a i ten má již za sebou krušná léta. Byl zotročen pánem démonů Magtheridonem, jenž si podmanil zbylé orky a sám byl nakonec poražen slepým elfem Illidanem, který do Outlandu prchl z Azerothu. Zešílevší Illidan je ostatně jakýmsi patronem The Burning Crusade a rozhodně se s ním, nebo alespoň s odkazy na něj, ve hře ještě setkáme.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Přestal být pacifistou. Alespoň virtuálně (zatím)

[OUTLAND]
Lovec a jeho věrná láska… trochu slizká, ale dobře si s ní člověk pokecá

do startovací zóny nového kontinentu Outland, což je jediné místo, kde naše postavy rostou nad dosavadní nejvyšší šedesátou úroveň. Mimo Outland hráč zkušenosti nezíská, i kdyby se s hnáty kostlivců snažil vybubnovat bangladéšskou národní hymnu. Výsledek? Ti, kdo si expanzi nekoupí, budou na starých světadílech obdivovat výbavu a kouzla svých vycvičenějších spoluhráčů, nicméně oni je se svou šedesátkou nebudou smět používat. Jaké to důmyslné skryté lákání, nicméně je to také ukazatel, že pro občasné hráče, kteří dosavadní nejvyšší úrovně nedosáhli, expanze prakticky postrádá smysl.

Ano, jsou zde nové rasy krvavých elfů a draenei, každá se dvěmi novými startovacími zónami, jenže po dosažení dvacátého levelu se hráč stejně musí vydat na starý kontinent a absolvovat ty samé úkoly jako již nespočetněkrát v minulosti. To samozřejmě nelze brát jako zápor, obě rasy představují vynikající skloubení nápaditých talentů (krvaví elfové dokáží sát manu, draenei zase léčit sami sebe bez ohledu na vybrané povolání, což je zatraceně užitečné), estetiky a propracované historie, nicméně kdo by čekal, že mu jen nové rasy poskytnou stejně dlouhou zábavu jako původní hra, bude zklamán.

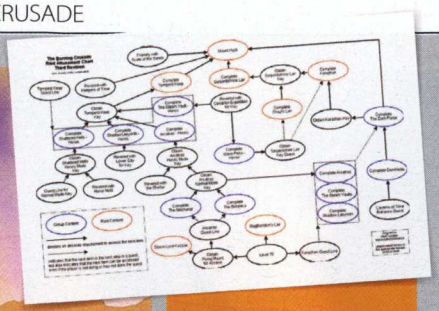
S diamantovým brněním na draky!

Těžiště o formátu neutronové hvězdy leží v tom, čemu se běžně říká high level content, tedy v obsahu pro nejpokročilejší postavy. Když takový hráč poprvé projde Temným portálem a ocitne se na poloostrově Hellfire, cítí se jako na počátku. Pryč jsou doby, kdy coby nepřemožitelný obrněnec projížděl krajinou – maximální úroveň je posunuta na sedmdesátku a je to vidět již za nejbližším bukem, respektive rozvráceným skaliskem, kde nás upižlá první zubatý démon. Po proklestění se k základně Aliance / Hordy je hráč postaven na novou startovací čáru a prožívá warcraftovské obrození. Nabírá první úkoly, aby se po osvobození okolních dolů a očištění zbrojnice vrátil pro zelený opasek, který je mnohem lepší než cokoliv, co za svou dosavadní dobrodružnou kariéru získal. Jen škoda, že úkoly jedou ve stejných kolejích jako doposud – pozabíjej deset krysích mužíků a vrať se, abych ti mohl zadat poslání zabít vůdce krysích mužíků, který se skrývá na dně jeskyně s krysími mužíky, přes něž se budeš muset znovu probít. A pak se ze mě vyklube přestrojený krysí mužík, samozřejmě. Ačkoliv později narazíme na několik nápaditých kousků, více invence by neuškodilo. Otázkou ovšem je, jak by se daly domnělé originální kousky na dosavadní architekturu WoW napasovat a zda zapáleným a hrou již dostatečně zpracovaným hráčům relativní neoriginalita skutečně vadí.

Klasické úkoly jsou navíc pouhým zlomkem času, jenž The Burning Crusade pohltí, pokud chcete odhalit všechna její zákoutí. Monstrózní náplň představují dungeony neboli instance, v nichž nalezneme ty nejlepší kousky vybavení a které nyní nejsou jen jednohubkami na rychlé proběhnutí spojené s vyrabo-

ONLINE HRY JSOU LEVNÉ!

Majorita hráčů stále spílá nutnosti platit měsíční poplatky za hraní online her. Zkusil si však někdo spočítat, na kolik ho takové hraní vyjde v poměru k času strávenému u online titulu? Zatímco za běžnou hru zaplatíme v průměru tisícikorunu a vydrží nám obvykle kolem desíti hodin, za čtyři stovky můžeme hrát například WoW celý měsíc. Jelikož standardní hráč má dnes, po dvou letech od vydání, nahráno okolo dvou až tří tisíc hodin, dá se říci, že hráči WoW nehraním jiných her hodně ušetřili.



BITVA O HYJAL – S TRPĚLIVOSTÍ NA VRCHOL

Přijít před portál a vstoupit. Takto se dodnes vcházelo do většiny dungeonů ve World of Warcraft, expanze ale nastavuje laťku náročnosti mnohem výš. Před některými instancemi bude nutné splnit sérii úkolů, přičemž nepůjde jen o donesení něčeho někam nebo koupení klíče od obchodníka. Pokud se bude některá z gild zúčastnit například proklamované Bitvy o horu Hyjal, musí společnými silami porazit elitní bosse, projít řadu nižších instancí, spřátelit se s NPC a vykonat množství dalších aktů, jejichž propletence zobrazuje přiložený diagram. A pak, po krvi zaplaceném vstupu, se teprve budou měsíce pilovat taktiky na ty nejtěžší bosse. Bude mít na to vůbec někdo nervy?

TĚŽIŠTĚ THE BURNING CRUSADE LEŽÍ V TOM, ČEMU SE BĚŽNĚ ŘÍKÁ HIGH LEVEL CONTENT

váním pokladů a následným úprkem. Každý dungeon má hned několik křídel rozdělených podle obtížnosti, a tak nás i jediný z nich může provázet po celou cestu mezi šedesátou a sedmdesátou úrovní a ještě dlouho potom. Základních instancí pro pět osob je zde asi pět, ovšem jednotlivá křídla násobí číslo na patnáct plus řadu dalších nejlákavějších kobek pro deset a pětadvacet hráčů, což je v expanzi maximální počet.

Zkouška trpělivosti

Ačkoliv to zatím nebylo možné ověřit, pokoření těch nejtěžších instancí rozhodně nebude otázkou několika měsíců. Ba co víc, zkouškou ohněm bude již pouhé obstarání klíče k nim! Například nejvyzývavější Bitva o horu Hyjal je ztělesněním megalomanie návrhářů. Pokud se jí bude hráč chtít v pětadvaceti lidech zúčastnit, musí si za cca pět tisíc zlatých pořídit draka, aby k ní mohl vyletět, dosáhnout oslavné reputace s několika herními frakcemi, získat sérii klíčů, pokořit mocné protivníky, a až pak se mu otevřou dveře ke chrabré smrti u prvního bosse. Složité otevírání instancí nebude pouze výsadou Hyjalu, ale i mnoha menších instancí a takřka všech dungeonů v heroickém módu. Ten se zpřístupní po dosažení sedmdesáté úrovně, přičemž všechna monstra v nižších dungeonech při něm náležitě vytvrdnou výměnou za lepší epické předměty. Až nyní se skutečně ukáže, nakolik dokáží gildy hráčů držet pohromadě a spolupracovat na zpřístupnění a následném pokoření instancí.

Ihned po zahájení veřejného betatestu vstávaly skalním hráčům vlasy na hlavě, jako by si potřásli rukou se samotným Nikolou Teslou v jeho nejplodnějším období. The Burning Crusade totiž hned na začátku oslnila předměty s takovými statistikami, že všechna ta brnění, která jsme složitě získávali dlouhé měsíce, vypadala jako potápěčské kombinézy. Smiloval se Blizzard a vyvážil hru? Nikoliv. Vybavení z Outlandu je na zcela odlišné úrovni od všeho, co jsme mohli vidět kdykoliv předtím. Mohutné meče, které by zlomily zápěstí i barbaru Conanovi, se tříští o démantová brnění a hráči jen smutně žhaví diskusní fóra, když jsou nuceni své dlouho opečovávané předměty vyhodit. Nicméně není to tak tragické a lze zde spatřovat jistou logiku – Blizzard skutečně chce začít nanovo, aby si byli všichni rovni a měli motivaci k vzájemnému soupeření a dobývání nových met. Navíc to nejlepší vybavení z původní hry rozhodně nepatří jen tak do sběru. Tier 2 sety se začínají vyhazovat až někdy na pětašedesáté úrovni, přičemž nejnovější tier 3 až kolem sedmdesátky v instancích.

Taje (nejen) nového kontinentu

Člověk není živ jen materiálním světem, ale i tím, co se ukrývá pod jeho povrchem. Nový život v Outlandu je ozvláštněn povoláním klenotníka, jehož přínos se teprve ukáže (zatím všichni brousí jen nekvalitní diamanty, což je v kontextu s již tak předimenzovanými předměty víceméně k ničemu), a mnoha recepty pro profese stávající. Blizzard konečně pochopil, že nejlepší na povolání je, když si hráč vyrobí užitečný předmět pro sebe, nejen nepotřebný krám, který lze s horou štěstí maximálně prodat v aukci. Například koželuhové si nyní mohou vyrobit vskutku impozantní epická setová brnění, jež se sice nemohou rovnat těm nejlepším vyrabovaným z dungeonů, ale při trénování postavy přijdou vhod. A to platí o to více, když na sežehlých planinách, panensky zelených loukách nebo uprostřed mystických lesů nalezneme spoustu nových surovin potřebných k jejich výrobě.

Se sháněním vybavení a klíčů k instancím by nám šla brzy hlava kolem (neboli dostali bychom stun, kidney shot, death coil a hamstring, jak říkají WoW fanatici), a tak autoři posílili PvP složku. Ke vzájemnému mydlení hráčů přibývá nové bojiště Eye of the Storm, které se snaží zkombinovat několik principů zároveň. Zaprvé jsou zde čtyři věže podobné těm z Eastern Palguelands v původní hře – čím víc hráčů dané frakce stojí u základu věže, tím rychleji ji má šanci zabrat a připočítat si na konto cenné body. Za druhé uprostřed mapy plápolá osamělá vlajka. Kdo se jí zmocní a odnese ke své věži, má další bod. Celá mapa je oděna do o něco taktičtějšího hávu než její minulé kolegyně a hraje se skutečně neotřele. Odděleně stojí arény, které jsou stvořeny pro samostatné hráče, případně souboje dvojic a trojic. Soupeření gladiátorů má jiný charakter než hromadná bojiště, umožňuje vyniknout individualitám a je také cestou k nejcennějším odměnám za PvP hru, gladiátorským setům rozdílným pro každé povolání.

Pro ty, kteří se WoW věnují a chtějí i nadále věnovat hlouběji, je koupě The Burning Crusade absolutní nutnost. Neobsahuje totiž pouze novou zónu, ale mnoho měsíců vnitřně provázané hratelnosti, o niž by mělo jít především. Pokud bychom však měli nováčkům doporučit, zda koupit svou první originálku WoW i s expanzí nebo bez ní, pak je radno přiklonit se ke druhé možnosti. Datadisk odhalí své největší trumfy až nejvyšším úrovním postav. Pokud se ovšem hráč nechce vtělit do sličných kůží krvavých elfů nebo rosolovité tkáně draenei, pak je volba na něm.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ODHAD HODNOCENÍ 8,5–9,0

+
- Spousta nových instancí
- Jednotlivé zóny v Outlandu
- Draenei a krvaví elfové se povedli
- Dungeony pro menší počet hráčů
- Posílení PvP
- Tisíce hodin zábavy

–
- Rapidní degradace dříve nafarmeného vybavení
- Většina novinek se otevírá až na nejvyšších úrovních

Co jiného očekávat od rozšíření masivní online hry než masivní porci nové hratelnosti? The Burning Crusade má obsah, který dokáže pokročilé hráče zabavit na několik měsíců až let, budoucnost však ukáže, zdali nás to bude tak dlouho bavit. Občasní hráči však oslavné křepčení nejspíše sdílet nebudou.

WORLD OF WARCRAFT PO DVOU LETECH

Přes sedm a půl miliónů aktivních hráčů, průnik do celé popkultury, gnómové uvíznuvší v odpadních trubkách – to jsou jen zlomky úspěchů, kterých přízračná zkratka WoW za svou dosavadní existenci dosáhla. Nadešel čas ohlédnout se, jak si tento fenomén vedl v naší redakci i mimo ni.

Pohled „raidujícího" hráče

Položme vedle sebe dvě hry, jednu pro jednoho hráče, druhou online, a začněme je hrát několik hodin denně po dobu téměř dvou let. Pokud se u té singleplayerové hráč nezblázní po pár měsících, byl zralý na blázinec již předtím. Naopak pokud hráč u online titulu stále nachází nové neprobádané uličky a hra jej ani po tak dlouhé době nechce pustit, můžeme hovořit o povedeném díle. A přesně takový je World of Warcraft.

Na rozdíl od kolegy Davida Slámy jsem si od počátky zvolil cestu gildy a nekončících raidů, kdy hráči ve skupině neúnavně cvičí taktiky na nové a nové nepřátele, bossy, a shromažďují lepší vybavení do těžších instancí. Mohlo by se zdát, že pravidelné docházení na raidy brzy omrzí, nicméně zde leží jeden z největších triumfů autorů WoW. Ano, nejsou zde rozsáhlé, modifikovatelné statistiky postav jako v některých jiných MMORPG, ovšem Blizzard tento aspekt plně nahrazuje neustálým přidáváním nových výzev, především oněch bossů. Souboje s nimi jsou tím, co svou kombinací nacvičeného umu a nashromážděného vybavení dělá z WoW unikát. Nestačí naběhnout před draka v co největším počtu lidí a rubat jako kanadský dřevorubec se sršněm pod košilí. Každý ze čtyřiceti lidí v raidu má svou úlohu a stačí jediné zaváhání a zbytek skupiny se teleportuje na hřbitov. Každá z potyček s bossy je jiná, každá instance vyžaduje jiný přístup, přičemž Blizzard dosud udržel vysokou příčku kvality i nápaditosti a svá největší esa hodlá vytasit až v nadcházející expanzi Burning Crusade.

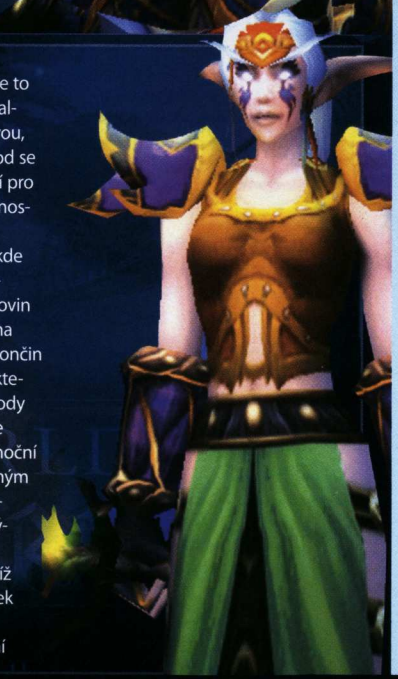
Hraní raidů tak stále zůstává výzvou, ovšem nesmí přerůst hranici zábavy, tak jako se to stalo v množství tzv. hardcore gild, jejichž hráči lamentují nad každodenním raidováním až do ranních hodin, což je horší než práce / škola. Rčení všeho s mírou platí pro WoW dvojnásob! -- MS

Pohled hráče z roleplay serveru

Hra je od slova hrát si – a je jedno, jestli jde o piškvorky nebo MMORPG se sedmi milióny hráčů. A to je přesně způsob, jaký jsem si pro hraní WoW před více jak rokem zvolil. Tedy, hrál jsem už předtím, leč stačilo několik měsíců a hra mě přestala bavit; jak mi vadily nekonečné ubohosti psané v rádoby 1337speaku (leetspeak: dr00d pwns a podobné hrůzy, jistě to znáte :-)) ve všech komunikačních kanálech i běžných hovorech mezi hráči. Chyběla mi atmosféra, pocit, že jsem „skutečně tam".

Předloni na podzim jsem se k WoW vrátil, vybral si roleplay server a od té doby mám zábavu zaručenou (stejně jako nedostatek volného času). Přes několik set odehraných hodin ovšem nemám ani jednu postavu s úrovní 60. Ve skutečnosti je mnou nejvyšší dosažená úroveň devětadvacátá a navíc postava, s níž se toto zadařilo, již dávno neexistuje. Možná je na vině moje vrozená nerozhodnost, dojde-li na potřebu vybrat si něco v RPG, možná je to prostě touha bavit se bez ohledu na další věci. A tak stačí hrát s jednou postavou, nu a pokud začne bavit jiná, není důvod se tomu bránit. WoW totiž kromě instancí pro 40 hráčů nabízí celou řadu jiných možností zábavy.

Proč si takhle večer nesednout někde poblíž vody, nerozdělat ohýnek a chvíli nerybařit? Proč nevyrazit na sběr surovin pro vaření a nachystat něco dobrého na zub? Proč se nevydat do neznámých končin a nepokusit se objevit průchod do některých tajemných lokací? Nejsou za to body zkušenosti, ani prvotřídní vybavení, ale zabaví to výborně. A tak jsem se jako noční elf mohl pyšnit vzácným petem uloveným na pláni vedle Thunder Bluffu – hlavního města nepřátelských taurenů. S jinými postavami jsem si zase udělal výlet na letiště (ano, opravdové letiště) poblíž Ironforge – a odtamtud už je jen kousek k nejvyššímu vrcholu Východních království a střeše města trpaslíků. Zvýšení



Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Přestal být pacifistou. Alespoň virtuálně (zatím)

CO VŠECHNO LZE VE SVĚTĚ WOW DĚLAT?

World of Warcraft vděčí za svou popularitu nejen známému prostředí, ve kterém se odehrává, ale také tomu, že se snaží být přístupný všem vrstvám online komunity. Blizzard dokázal vytvořit atraktivní zázemí jak pro příležitostné hráče, tak pro závislé jedince, kteří tráví u hry 18 hodin denně, byť za cenu, že žádná část nejde tak do hloubky jako u jiných specializovaných MMORPG (např. Ragnarok Online a jeho gargantuovský vývoj postav). Zde je pro příklad pár věcí, kterým se může hráč věnovat:

- **Hrát pro zábavu, sledovat příběh a pomalu se nechat unášet krajinou**
- **Vycvičit si postavu, sehnat výbavu a věnovat se elitním raidům**
- **Stát se obávaným zabijákem v hráčských turnajích**
- **Oddávat se vznešené mluvě středověké na roleplay (RP) serverech**
- **Farmařit užitečné suroviny v roli horníka, koželuha a mnoha dalších**
- **Šmelit věci na aukci a stát se obchodníkem**
- **Smát se gnómům a taurenům**
- **Flirtovat s elfkami, paladiny a mnoha dalšími živočichy**

World of Culturecraft – od komiksů k South Parku

Komplexnost a především rozšířenost World of Warcraft je jako stvořená pro vznik stovek parodujících vtípků, komiksových seriálů a fanouškovských videí. Ačkoliv vtipy a narážky v nich ukryté pochopí většinou jen hráči hry, WoW infiltroval současnou společnost natolik, že se o něm dokonce zmíní i dr. Weir ve Stargate: Atlantis, narážku nalezneme v seriálu Help me, help you a korunu nasazuje South Park se svou epizodou Make Love, Not Warcraft.

Autoři seriálu naroubovali svět Warcraftu na klasickou southparkovskou filozofii, takže přímo v herním enginu opět zabijí Kennyho, staneme se svědky záchrany virtuality Mečem tisíce pravd (ten se jako pocta objeví i v expanzi The Burning Crusade) a zjistíme, že Cartman jakožto trpaslík nevypadá zas až tak špatně. Epizodu si můžete vyhledat a prohlédnout např. na **www.youtube.com**.

Další výspou popkulturního vlivu World of Warcraft jsou webové komiksy, jež se liší kvalitou i obsahem, od nejpočetnějšího braku, kterým hráči pouze dávají najevo „Jsem tu a taky hraji WoW!", po povedená dílka o mnoha epizodách. Velmi úsměvné vyprávění jménem Flintlocke's Guide to Azeroth vzniká za podpory herního serveru Gamespy (**pc.gamespy.com/flintlocke**). Samostatné, vzájemně nenavazující stripy pak vydává portál Actiontrip, kde lze na koordinátech **www.actiontrip.com/comics** rovněž nalézt povedené kousky.

Olbřímí kapitolu samu pro sebe tvoří machinima ze světa Azerothu. Stačí nahrát pár emotivních pohybů postaviček, napasovat je na hudební klip nebo namluvenou nahrávku a vystavit na internet, třeba na nejfrekventovanější stránku **www.warcraftmovies.com**. Nechce-li se divák probírat spoustou braku, opět stačí zabrousit na Youtube a vyhledat si nejpopulárnější videa WoW machinimy.

World of Merchandising

Kdo by nechtěl, aby se mu na stole vyjímala armáda dvaceticentimetrových postaviček čítající trolly, taureny, lichy a další obyvatele světa WoW? Sehnat plastové figurky a další předměty bohatého merchandisingu je však u nás velký problém. Kromě tradiční aukce eBay lze doporučit německý internetový obchod Yatego (**www.yatego.com/q,warcraft**), kde si hráči mohou vybrat ze širokého sortimentu. Vězte ale, že cena postaviček se pohybuje od v přepočtu 1 500 po 4 500 Kč. Padne-li volba na oblečení, ke slovu se dostává adresa **www.jinx.com/worldofwarcraft**. Tam lze najít velmi povedené kousky od stylových mikin s motivem WoW až po nejrůznější nášivky.

World of Sickcraft – Leeroy a další úchylové

Leeroy se stal modlou, Leeroy je hvězda, kousek Leeroye je v každém z nás. A přitom mu stačilo v jedné z instancí nedávat pozor, neposlouchat rozkazy a s uši trhajícím řevem „Leeroy Jenkins!" vběhnout do místnosti plné nepřátel a zařídit svým druhům instantní smrt. Od té doby je Leeroy symbolem zbrklosti, pominutí smyslů a jeho jméno již nyní opustilo sféru her. Jak málo stačí ke slávě.

Ke zvláštním zálibám internetové komunity patří odhalování těch nejpodivnějších individuí hrajících World of Warcraft. Kromě Leeroye se stal populární zejména jistý vedoucí raidu tureckého původu, který svým nezaměnitelným přízvukem během partičky u dračice Onyxie pronesl asi tolik nadávek jako eskymák, který k Vánocům dostal krém na opalování. Peprný záznam ve formátu MP3 naleznete na našem DVD.

Problém čínských farmářů

Skutečně zde nebudeme hovořit o závislosti čínských zemědělců na online hrách a s tím souvisejícím poklesem produkce potravin, jak by se dalo usuzovat z nadpisu. Tzv. farmáři jsou pro virtuální svět mnohem větší hrozbou. Rozhodli se totiž živit vydělávaním a prodejem virtuálních peněz a předmětů za reálnou měnu. Konkrétně ve WoW hráč tu a tam obdrží nabídku, zda si nechce za bratru 5 dolarů koupit 100 herních „goldů" nebo si nechat vytrénovat postavu až na nejvyšší úroveň.

V Číně dokonce pokoutné prodeje přerostly v regulérní průmysl. Přibližně 100 000 Číňanů je dnes zaměstnáno na „farmách," kde pracují ve dvanáctihodinových nebo dokonce osmnáctihodinových směnách za směšné částky (cca 75 až 250 dolarů měsíčně) a snaží se naleznout ty nejsnazší cesty k elektronickému zbohatnutí. V čem je problém? Hromadné nakupování jinak těžko získatelných herních peněz zbohatlými hráči boří virtuální ekonomiku a ceny předmětů na akcích devalvují. Navíc se tím přímo porušuje licenční ujednání, které uživatel odsouhlasí se spuštěním hry. Veškerý virtuální obsah je totiž majetkem výrobce a jeho prodávání za reálné peníze je zakázáno. A co na to Blizzard? Farmáře tvrdě stíhá, ale k uživatelům je poměrně tolerantní. Ono se totiž velmi těžko dokazuje, zda hráči někdo dal 500 zlaťáků jako dárek nebo mu je prodal za tučnou částku.

ROZHOVOR S PLUSMÍNUSEM
guildmasterem Noční hlídky

Stěží bychom hledali zapálenějšího hráče World of Warcraft, než kteréhokoliv lídra gildy, ať již české nebo zahraniční. Právě ti vedou náročné výpravy do těch nejtěžších instancí, starají se o vnitřní záležitosti gildy a jsou jakýmisi hybateli, bez kterých by se celé to soukolí virtuálního života netočilo. Při hledání typického vzorku padla naše volba na Plusmínuse z české gildy Noční hlídka hrajícího na serveru Drak'Thul.

Můžeš nám popsat, jak vypadá tvůj běžný den? Přijdeš z práce a ihned zapínáš WoW, nebo se ti daří mu odolávat? Je náročné skloubit hraní WoW v pozici guildmastera s reálným životem a prací?

Teď od patche Before the Storm to vypadá trošku jinak, máme vánoční přestávku, tak moc neraidujeme. Jsem pracující člověk, vstávám kolem sedmé ráno, šup do práce a tam jsem do 17 hodin. Kolem šesté večerní jsem doma, WoW zapínám podle nálady a chuti, teď během pauzy moc nehraji a odpočívám. Předtím jsem téměř nechyběl na progres raidu, takže jsem WoW po práci hned zapínal. Bylo to tak tak, abych to stihnul.

Zatím nemám moc povinností v reálném životě, takže WoW a práci skloubit jde, ale je to někdy náročné. 4 až 5 raidů týdně dá zabrat, nejsem žádný hardcore hráč, abych u toho musel sedět, co to jde.

Co všechno máš ve WoW jako šéf gildy na starosti?

Mám na starosti chod gildy, ale nejsem na to sám, je tu 14 lidí, oficíři a class leadeři, každý má na starosti něco jiného. Já bych se měl starat hlavně o 40tky raidy a tak nějak od všeho něco. V případě potřeby můžu do všeho kafrat:-). Nejsme gilda jednoho člověka, nic se nestane, kdybych se dva týdny nenalogoval, nic by se nezastavilo, oficíři jsou schopní mě zastoupit bez větších potíží.

Jak se díváš na datadisk The Burning Crusade? Například jeho zaměření na menší instance – dodnes jsi vedl všechny čtyřicetičlenné raidy sám, ale co bude nyní? Nerozpadne se gilda na několik malých fragmentů?

Dívám se na něj s velkým očekáváním, co nám nabídne a přinese. Co se týče naší gildy, doufám a věřím, že se nerozštěpí. Nejsme zase tak velká gilda, pokud se nám podaří sehnat raid leadera pro druhý raid, tak věřím, že nás to nepotká. Přeci jen, jeden 25členný raid je pro 130člennou gildu málo.

To, že udělali raid instance pro 25 lidí, je podle mě dobře, ubude afk, víc se uvidí, kdo se jen veze a fláká, bude to více o sehranosti. Při 40 lidech v raidu to občas vypadá spíš jako zerg než raid, kde každý ví, co má dělat.

Co je pro tebe největším úspěchem ve WoW?

Pro mě je to hlavně dobře a úspěšně fungující gilda, v jejímž čele stojím zatím necelý rok, i když jsem v ní téměř od založení, což je od února 2005. No a potom samozřejmě zabití C´thuna jako druhá alianční gilda na serveru a to, že jsme schopni ho zabít znova a znova.

Nyní z jiného soudku. Jak jsou na tom online hry ve srovnání s těmi klasickými pro jednoho hráče? Myslíš, že v budoucnu jedny převládnou, nebo budou existovat obojí?

Bude existovat obojí, každá hra má své místo a vždycky se najde někdo, kdo je bude hrát, ať už se jedná o singleplayer, multiplayer nebo MMORPG.

Ve spojitosti s online hrami se často mluví o závislosti. Myslíš si ty sám o sobě, že jsi závislý?

Prvním příznakem závislosti je popírat závislost. Každý, kdo dělá něco dlouhodobě, je na tom závislý, ať už více či méně. Je už jen na něm, jak se s tím vypořádá. Co se týká mě osobně, teď od patche, co neraidujeme, mi nedělá problém WoW nezapnout. Takže jsem závislý, ale ne natolik, abych musel být ve hře nonstop. Taková zdravá závislost na volný čas:-).

A na závěr, chtěl bys něco vzkázat konkurenčním českým gildám jako Motion a dalším?

I když nemám černého brouka (epický dopravní prostředek, pozn. redakce), který se už nedá získat, všem bych popřál, ať bez větších ztrát ustojí příchod datadisku a s ním spojené zmenšení raid skupin na 25 lidí a hodně štěstí při dobývání nových dungeonů.

Příručka začínajícího hráče MMORPG

Koupit
Chce-li hráč proniknout do tajů online zábavy, musí nejprve vlastnit originální titul s unikátním sériovým číslem, které zadá při aktivaci svého účtu. Ano, existují i tzv, free shardy, pirátské servery umožňující hru z neoriginální kopie. Ovšem konkrétně v případě World of Warcraft si hráč maximálně zkazí chuť – herní úkoly nefungují stejně jako umělá inteligence mnoha nepřátel, herní svět je zdeformovaný a zkrátka se nedá mluvit o jakékoliv hratelnosti. Blizzard si je toho vědom, a tak nechává nelegální free shardy svému osudu, aby lákaly potenciální hráče.

A platit
Další povinností hráče MMORPG je až na výjimky typu Guild Wars platba měsíčních poplatků. V případě WoW je to 12,99 eur měsíčně. Nejpohodlnější je placení kreditní kartou, ovšem to v sobě nese různá úskalí. Jednak musí hráč mít podporovaný typ – někdy stačí obyčejná Visa Electron, jindy systém odmítá uznat i embosovanou mezinárodní kartu (je nutné mít povoleny internetové transakce). Chce to vyzkoušet, nicméně dle zkušeností je nejvýhodnějším typem tzv. virtuální platební karta, kterou za přijatelný poplatek poskytne každá z větších bank. Další variantou je použití předplacených herních karet dostupných v kamenných nebo internetových obchodech. Kupón vydrží šedesát dní, nepotřebujete kreditní kartu, ovšem finančně vyjde o něco méně výhodně (cca 900 Kč za kartu).

Poprvé online
Po prvním nalogování je třeba si pamatovat, že hráč je pouze jedním z mnoha, nic se kolem něj netočí jako v klasické offline hře. Zdvořilost a ohleduplnost je klíčem k úspěchu. Jen s nimi se hráč stane součástí větších spolků, gild, které mají své vlastní vedení, pravidla a je pouze na nás, zdali je budeme respektovat, nebo půjdeme jinam. Proč tu gildy jsou? Především aby sdružily hráče stejných zájmů, věku a především národnosti. Ve WoW se většina českých gild sdružuje na serveru Drak'Thul, přičemž z těch nejvýznamnějších můžeme jmenovat Motion (motion.parba.cz), Noční hlídku (**www.nocni-hlidka.com**) a TTH (www.tth.cz) za Alianci a Black Division (**www.blackdivision.org**) nebo Zdechliny (zdechliny.com) na straně Hordy. V současné době se ale zmíněné gildy věnují raidům (čtyřicetičlenným elitním dungeonům, instancím, na konci hry), takže nováčky nenabírají. Ti se musí poohlédnout po některé z mnoha menších gild.

RUNAWAY 2:
THE DREAM OF THE TURTLE

DOUPĚ Video najdete na DVD 9/06

Ztroskotat na pustém ostrově s vědomím, že vaše milovaná je nezvěstná, může být nakonec docela legrace

V záplavě všech detektivních a hororových adventur, kterých za poslední rok vyšlo požehnaně, je vždy vítán titul, jenž se na absurdity lidského života dívá s humorem a nadhledem. Jeden takový si získal srdce hráčů před čtyřmi lety, kdy španělská firma Pendulo Studios vdechla život hře Runaway. Klasická point and click adventura oslovila veřejnost tajemnou zápletkou, malebnou komiksovou grafikou a humornými situacemi s koňskou dávkou ironie. Ihned po vydání prvního dílu tak vývojáři ohlásili práce na pokračování s názvem The Dream of the Turtle. Po několika odkladech měla hra vyjít v létě loňského roku. Co však pánové vývojáři mohli udělat již tehdy, odložili na příští rok, a tudíž Runaway 2 přispěchá na český trh až koncem února. Prodloužené čekání se však ve finále vyplatilo.

Od surfingu po parašutismus

Ústředními postavami nového pokračování jsou opět Brian a Gina, s nimiž jsme se před několika lety snažili pátrat po vrahovi Ginina otce. Nakonec se vše v dobré obrátilo a z hlavních hrdinů se (překvapivě) stal oddaný pár. Příběh druhého dílu přímo navazuje na místo, kde skončila původní hra. Po těžkých událostech, které nakonec vyústily v milenecký vztah, relaxují Brian a Gina na teplých havajských pískách, popíjejí drahá vína a málokdy vylezou z prohřáté postele. Gina však jednoho dne přijde s nápadem, že by s Brianem mohli podniknout romantický vyhlídkový let nad vodopády v odlehlé části ostrova. Brian se netváří příliš nadšeně, ale nakonec přikývne a oba se vydávají na letiště. Idylku ve vzduchu a pohledy na exotickou krajinu však střídá chaos a strach v očích. Postarší pilot letadla upadá do bezvědomí a letadlo se pomalu ale jistě řítí do džungle. Brian neváhá a vystrčí Ginu z letadla spolu s jediným padákem, kterým letadlo disponuje. Sám pak nouzově přistává uprostřed džungle. Široko daleko jen divočina a Gina na míle daleko (pokud vůbec žije).

Najít milovanou přítelkyni se však nakonec ukazuje jako nesnadný úkol. V odlehlé části ostrova navíc pochodují vojáci, kteří tvrdí, že žádnou dívku neviděli. Na jejich výrazech je ale znát, že lžou víc než české televizní rosničky. Kolem ještě pochodují dva nenápadní surfaři, servírka z plážového baru a jeden tajemně vypadající muž. Zde tedy začíná hráčovo pátrání a strastiplná cesta, na níž se dostane do řady situací opepřených suchým anglickým humorem, kterému nelze odolat v žádné podobě. Dramatické herní momenty střídá příjemná ironie a nadhled, přičemž za vší lehkostí stojí povaha hlavního hrdiny, jenž každou chvíli vtipně komentuje okolní dění (platí to také pro nalezené předměty nebo vaši snahu o jejich spojení s jinou věcí z inventáře – nic neunikne Brianovým štiplavým poznámkám).

Děláme si legraci sami ze sebe

Runaway 2 je zkrátka hrou, která se nebere vážně. Staví před hráče závažný příběh, ale podává jej v humorné formě, která několikrát překvapí i fanoušky prvního dílu. To, co však ze dvojky činí zábavnou adventuru a první z vrcholů letošního roku, je spojení zápletky s děním na obrazovce. Žádná 3D grafika a pohled první osoby, který se vkrádá do dnešních adventur, zde se sází na klasická předrenderovaná pozadí, na nichž se procházejí trojrozměrné postavy. K dojmu, že tahle hra má vše ze špičkových vlastností svých kolegů i protiv-

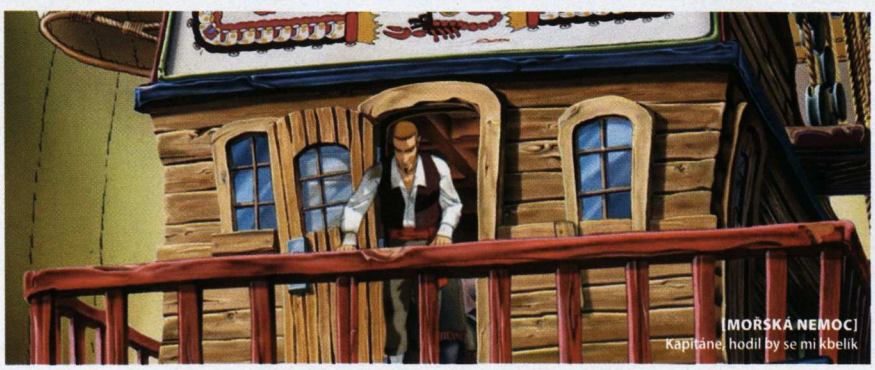
INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Pendulo Studios
[Distributor v ČR] Hypermax
[Homepage] www.runaway-thegame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 1 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Runaway **7,0**
Syberia 2 **8,0**
Nibiru **7,8**

[JACQUES-YVES COUSTEAU]
Tentokrát už to musí být truhla s pokladem



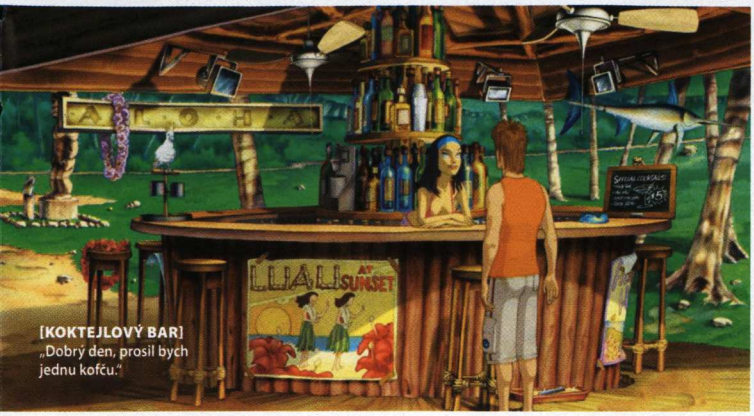
[MOŘSKÁ NEMOC]
Kapitáne, hodil by se mi kbelík

RUNAWAY PO ČESKU A TROCHU HŮŘE

Téměř všichni pamatujeme (byť možná ne na vlastní kůži) prvopočátky vývojářských snah u nás – záplavu rádoby (a někdy i skutečně) vtipných adventur pro domácí publikum, jichž v 90. letech minulého století připlavalo nepřeberné množství. Vše započalo povedenou dvojicí 7 dní a 7 nocí a Agent Mlíčňák (byť v tomto případě nejde o původem tuzemský titul), pokračovalo řadou méně úspěšných kousků a vyvrcholilo letitou aktivitou dvojice Horké léto a Polda. Přelom let 2005 a 2006 nabídnul poslední z jejich pokusů – z přímého souboje vyšlo lépe Žhavé léto 3 a půl se svým 3D zpracováním, slušným příběhem a hodnocením 7,4 v Doupěti.

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Má zkouškové, a tak je s ním těžká řeč

[HIBERNACE] Jaký význam mají ty ruce do kříže?



[KOKTEJLOVÝ BAR] „Dobrý den, prosil bych jednu kofču."

níků, pak přidává bohatý soundtrack a především skvostné namluvení postav, na němž zde záleží dvojnásob.

Zdaleka špatné nejsou ani základní herní mechanismy, které zůstaly věrny prastarému point-and-click systému. Jistě, čas od času dojde na nezbytný pixel hunting, když budete frustrováni projíždět každé místo aktuální obrazovky a pátrat po malém špendlíku, mnohem větší problém však představují repetitivní dialogy, jejichž rozsáhlost (a nutnost prokousávat se jimi zas a znova při shánění aktuálních informací) dokáže rozvášnit i ledové kliďase. Zdaleka nejzávažnějším nedostatkem ale je úroveň řady hádanek, které nejsou přívětivé k běžným hráčům, ba ani k ostříleným harcovníkům. Jakkoliv lze řadu z nich vyřešit použitím prosté logiky, u několika zařazených puzzlů je jejich dokončení spíše otázkou štěstí a náhody.

Jenže ani to nevadí. Runaway 2 představuje protipól dnešních detektivních adventur, přestože je jeho součástí pátrání po milované přítelkyni. Nechce, abyste jej brali smrtelně vážně – naopak, množství humorných vložek dělá hodiny po boku hry zábavnými natolik, že na vaši milovanou možná zapomenete. Máte-li chuť tak učinit i v reálném světě a na pár hodin se zbavit dozoru své „lepší poloviček", přijdete si u Runaway 2 na své.

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

7,9

VERDIKT

- Originální grafické ztvárnění
- Vážně nevážný příběh
- Humorné situace
- Nádherné prostředí
- Občasný pixel hunting
- Řešení některých hádanek

Inteligentní a humorné pokračování komiksové adventury, které v mnoha ohledech předčí první díl.

inzerce »

SOUTĚŽ O 5 ORIGINÁLEK
PC HRY ERAGON V KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÉ VERZI A TŘI BALÍČKY CEN S MOTIVEM ERAGON:

- KNIHA ERAGON
- MINI MYŠ
- SVÍTILNA DO KNÍŽKY
- HODINKY
- ŠŇŮRKA NA KLÍČE
- ODZNAK ERAGON

Naplňte legendu o Dračím jezdci.

1. Jak se jmenuje hlavní hrdina filmu i hry?
   a) Frodo
   b) Coolman
   c) Eragon

2. Kdo je tvůrcem knižní předlohy?
   a) Tom Clancy
   b) Christopher Paolini
   c) J.R.R. Tolkien

ODPOVĚZTE A VYHRAJTE!
903 33 20
SOU DOERA 1X2X JMENO PRIJMENI ADRESA

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Eragon. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo Eragon). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOERA mezera odpověď na naše otázky ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DOERA 1A2A Adam Novak Brnenska 358 Praha 4 100 00.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 28. února 2007. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme v některém z dalších čísel.

DOUPĚ www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ CDPROJEKT CZ KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CD PROJEKT

INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce]
Telltale Games
[Vydavatel]
Telltale Games
[Homepage]
www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace]
Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Žádná
[Cena]
8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
BS: Angel of Death **7,0**
Dremafall: The Longest Journey **8,0**
Sam & Max Episode 1 **8,8**

SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION: COMEDY

Další dávka návykové zábavnosti se Samem a Maxem

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 1/07

Charles Cecil, letitý matador herního světa, jednoho smolného dne prohlásil: point'n'click adventury jsou mrtvé. Na potvrzení svých slov stvořil Broken Sword 3. Jenže fanoušci pokus o proměnu herního stylu příliš nestrávili a Revolution se u čtvrtého dílu s pokorou vrátili k tradičnějšímu ovládání. Že to nebyla taková výhra, je věc jiná. Ne, point'n'click adventury nejsou rozhodně mrtvé, ani si neoblékají pohřební rubáš. Sice už mají dávno za sebou svůj boom z devadesátých let, ale každý rok se najde pár podařených rybiček v tomto rybníčku. Mezi ně rozhodně patří i Sam & Max Season 1, která se od ostatních liší jedním zásadním detailem. Vychází na pokračování.

> **„VŠE SE ROZJÍŽDÍ ZA DVEŘMI STUDIA, KDE SE ODEHRÁVÁ VĚTŠINA NOVÉHO PŘÍPADU**

Nebudeme řešit, zda epizodní hraní ano, či ne. Každá strana má svá rozumná pro a proti a smysluplné argumenty. Záleží jen a jen na vás, kterou misku vah zatěžkáte svým prstem. Ovšem jeden z často kladených argumentů proti epizodnímu hraní padl. Minulý měsíc jsme vám přinesli pohled na první epizodu a teď, pokud jste si toho náhodou nevšimli, se brodíte recenzí na epizodu druhou. Sam & Max nepatří mezi díla, na jejichž další části musí hráči s netrpělivostí a občas i s velkou nejistotou čekat. Snad to tak Telltale Games vydrží i zbývající čtyři měsíce.

Situation: Comedy začíná opět v kanceláři naší milované zvířecí detektivní dvojky. Jako tradičně zvonící telefon oznamuje začátek dalšího šíleného případu. Známá moderátorka oblíbené talkshow Myra! drží ve svém studiu diváky a pod tlakem jim cpe další a další dárky zdarma. A kdo jiný, než seriózní Sam a šílený Max by ji měl zastavit a zjistit, co za náhlou změnou chování stojí? Zpočátku možná zůstanete trochu zaraženi. Tvůrci zrecyklovali kancelář, ulici i jízdu s Desotem, přičemž ponechali množství hlášek z první epizody. Naštěstí implementovali také dostatek změn – Sybil zanechala kariéry psychoterapeutky a vrhla se na vydávání bulváru, Bosco se tváří a mluví jako anglický gentleman, venku řádí krysy s oholenými těly atd.

Vše se ale rozjíždí teprve za dveřmi televizního studia, kde se odehrává většina nového případu a který se stane dokonalým hřištěm pro řadu bizarních situací a tuny ďábelsky vtipných dialogů. Sam & Max získají role v sitcomu, zasoutěží si a dokonce vyzkouší i kariéru kuchařů v televizním kurzu vaření pro staré mládence. Situation: Comedy drží vysokou kvalitu vtipu a dialogů z předchozí epizody, stejně jako přináší spoustu nových lokací a postav, což bohužel degraduje obtížnost ještě níže než minule. S tím souvisí i kratší herní doba. Je to škoda, protože pár míst a situací vysloveně vybízí k o něco složitějšímu řešení. Snad tvůrci do příště trochu zatlačí na pilu, takhle se Situation: Comedy hraje skoro sama.

I druhá epizoda si drží vysoký standard v úrovni technického zpracování. Cartoonová 3D grafika vypadá skvěle, nové postavy jsou výborně navržené a správně potrhlé. Podařený dabing dosáhl díky novým postavám ještě na vyšší stupínek a je doslova radost si vychutnávat každou větu. Sam & Max si zkrátka drží svoje nezapomenutelné kouzlo a je jedno, zda jsou ve 2D nebo ve 3D a na pokračování. Takže za měsíc na shledanou u třetí epizody.

SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION: COMEDY

8,4

VERDIKT

- Úžasný humor
- Stylové zpracování
- Nenáročné na hardware
- Výborný dabing

- Pro někoho epizodní pojetí
- Ještě jednodušší
- A kratší
- Jazykově náročné

Tentokrát je to jednoduché. Koupili jste si první epizodu? Tak vám nesmí chybět ani druhá.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

Předplatné na 1 rok za 777 Kč (969 Sk)

Doupě za akční cenu

Ušetříte 480 Kč
Běžná cena na stánku 1 099 Kč

Roční předplatné zahrnuje:
11 × časopis, 11 × 9 GB DVD
s plnou hrou v každém čísle,
roční přístup do klubu předplatitelů
(http://klub.cpress.cz)

Nabídka platí pro pro všechny, nové i obnovující předplatitele. Cenová nabídka platí do 20. února 2007.

computer press

vydává Computer Press, a. s.
www.cpress.cz

Levnější už to nebude!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ **DOUPĚ**

Jak si Doupě předplatit?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 619 Kč DO619) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu.
Příklad: DO619! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
2. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíš předplatné.
3. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

DOUPĚ S DVD ZA AKČNÍ CENU

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 1/07

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

Když série kráčí vstříc běžnému hráči. Nekráčí, běží!

Přestože nám podle kalendáře vládne zima, za oknem místo chumelenice panuje krásné jarní počasí. Sluníčko láká ven a dešťové přeháňky prozářené jeho paprsky dokonce čas od času vykreslí na horizontu duhu. Nenechte se tímto jevem zlákat, odolejte svodům svých bližních k romantickým procházkám v přírodě nebo zoo a obraťte zrak zpět k obrazovce, protože jediná duha, která v těchto dnech stojí za to, je ta v názvu nové akčně taktické pecky: Rainbow Six: Vegas.

Vězte, že důvodem, proč už v prvních větách odhalujeme to, co se většinou dozvíte až na konci recenze, je velmi dobrá hra. Pojďte s námi navštívit svět Las Vegas: město zářivých neónů, barevných kostýmů, rychlých sňatků, skvělých show, hazardních hráčů a samozřejmě zločinu.

Zločin a trest

Poté, co se autoři v předchůdci Rainbow Six: Lockdown pokusili mírným zjednodušením herní mechaniky sérii přiblížit masovému publiku, nám tentokrát servírují o poznání vypečenější pokrm: taktickou akci, která potěší zejména možné nováčky ve spárech série. I těm z vás, kdo se s Rainbow Six setkáváte poprvé, bude hra připadat srozumitelná a zábavná. Znalost předchozích dílů není v tomto případě vyžadována: ve světě Rainbow Six šlo takřka vždy o herně-samostatné celky, spojené právě týmem s označením Duhová šestka: protiteroristickým komandem, které potírá zločin všude tam, kde je potřeba.

To, že předchozí díly hraní Vegas nijak neovlivní, vám autoři sami prozradí hned na počátku, kdy vám bude po nevydařené akci v Mexiku představen nový tým. Tři postavy v podání velitele týmu Logana Kellera, demoličního experta Michaela Waltera a průzkumníka Junga Parka vám budou dělat společnost poté, co teroristé vezmou útokem kasina a hotely pouštní perly – Las Vegas.

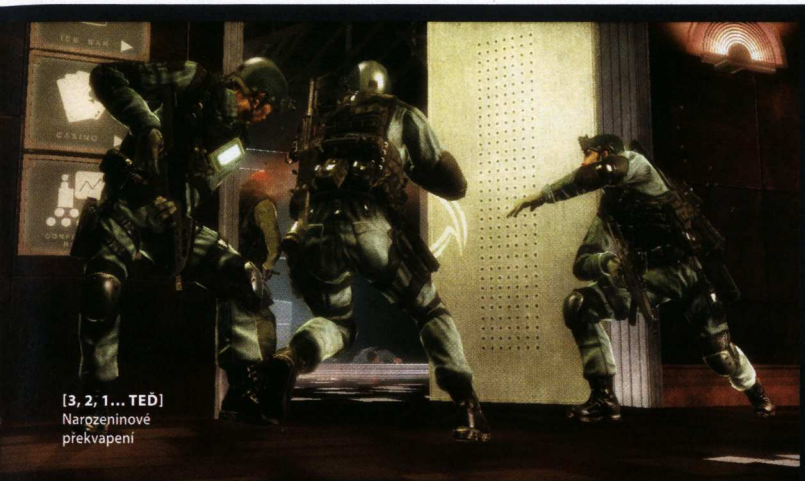
Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Přestože není velká zima, topí si doma harddisky

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Ubisoft
[Distributor v ČR] Playman
[Homepage] www.rainbowsixgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 3 GHz, 1 024 MB RAM, 128MB grafická karta, 7 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC, PSP, XBOX 360

KONKURENTI:
Rainbow Six: Lockdown **7,8**
The Regiment **5,9**
SWAT 4 **8,4**



[3, 2, 1... TEĎ]
Narozeninové překvapení

[VÝSLECH]
Tak pověz! Kam jsi dal mou hopskulku?!

Není přitom jasné, proč je cílem teroristického snažení právě zmíněné město, ani proč teroristé postřílejí návštěvníky, případně je vzali jako rukojmí nebo se je rozhodli začít exemplárně popravovat. Scénář hry mnohé události nevysvětluje, a to ani v závěru hry, v němž nepřehlédnete otevřená vrata pro další pokračování. Nemějte však obavy. V konečném důsledku je příběh jen nedůležité pojítko jednotlivých misích, jehož nízkou kvalitu pominete s poměrně lehkým srdcem. To, oč v Rainbow Six Vegas skutečně jde, se skrývá pod názvem „adrenalinová taktická akce". Pokud autoři myslí na pokračování, je tomu jedině dobře.

Vzhůru dolů

Každá mise začíná výsadkem, kdy vrtulník s vaším týmem dorazí na místo určení, přičemž cestou si vyslechnete instrukce a samozřejmě vybavíte svoje svěřence potřebným náčiním. Paleta je skutečně široká a vedle celkem obvyklých pistolí, karabin, útočných pušek a brokovnic se můžete těšit také na extra kousky, mezi něž se řadí např. ochranný štít. Radost vám jistě udělají granáty a to jak třištivé, tak i kouřové a oslepující. O každé zbrani máte k dispozici poměrně krátké, ale výstižné informace, vystihující jednotlivé vlastnosti. Co potěší každého milovníka detailů, je možnost zvolit mezi několika druhy mířidel: zbraň můžete vybavit jak laserovými, tak optickými typy.

V samotné akci s sebou můžete nést dvě velké zbraně, k tomu pistoli a šest granátů, což už představuje slušný arzenál. Při správné kombinaci vaše komando dokáže udělat v řadách nepřátel slušnou paseku, a aby zábava byla ještě větší, budete moci používat také oblíbené termální a noční módy vidění. Kdyby snad náhodou hrozil nedostatek nábojů, z krize vás vyvedou boxy pro jejich doplnění, které se často objevují v průběhu misí.

Krej mě, kámo!

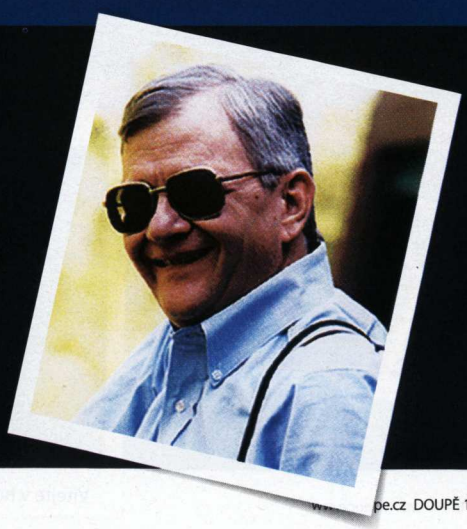
Tímto výkřikem lze popsat stavební kámen celé akce. Šťastní majitelé Xboxu 360 budou základní herní systém dobře znát. Po výtečné konzolové akci Gears of War, kde je prvek vyhledávání a využívání úkrytů místy až přehnaný, vsází na stejné herní pojetí také Rainbow Six: Vegas. Rozdíl vůči Gears of War tkví především ve zvolení pohledu vlastních očí, kdy Vegas také přináší řadu doplňujících, taktických možností. V praxi budete přebíhat od krytu ke krytu, odkud pak můžete střílet jak naslepo, pouze proto, abyste donutili protivníka se

KDO JE TOM CLANCY?

Světově uznávaný spisovatel a autor desítek knih, které se prodávají v mnohamilionových nákladech po celém světě. Clancy bývá často označován za mistra technothrilleru. Přestože nikdy nesloužil v žádné ze složek ozbrojených sil USA, ve zpravodajských nebo státních službách, jsou jeho knihy plné neuvěřitelně přesných popisů právě těchto prostředí. Svých výborných znalostí vojenské techniky využil v pěti unikátních knihách provázejících čtenáře všemi složkami amerických ozbrojených sil. Na románových sériích Operační centrum a Net Force spolupracoval se Stevem Pieczenikem. Několik jeho knih bylo také zfilmováno.

Thomas L. Clancy se narodil 12. dubna 1947 v Marylandu. Po studiích na Loyola College v Baltimoru (MD), kde se zaměřil na anglický jazyk, pracoval jako pojišťovací agent a založil si vlastní nezávislou pojišťovací společnost. Již na škole vždy snil o tom, že jednou napíše svůj vlastní román. Když jednou četl článek o sovětské fregatě, která se pokusila emigrovat do Švédska, inspirovalo ho to k sepsání asi jeho nejznámější knihy Hon na ponorku. Kniha vyšla poprvé v roce 1984 a stala se světovým bestsellerem. Vzbudila takový ohlas, že si Clancyho pozval sám americký prezident Ronald Reagan a prohlásil se za Clancyho nadšeného čtenáře.

V roce 1971 se Clancy oženil se svou první ženou Wandou. V roce 1996 se manželé rozhodli rozejít, důvodem mohl být Clancyho vztah s Katherine Huang, asistentkou newyorského okresního návladního. Po 27 letech manželství se v roce 1998 Tom a Wanda rozvedli. 26. června 1999 se Clancy podruhé oženil. Jeho druhou ženou se stala 32letá Alexandra Marie Llewellyn. Je otec čtyř dětí, jejichž jména však odmítá prozradit. Pečlivě chrání svůj soukromý život.



[KRYTÍ]
Dobrá organizace týmu a vzájemné krytí je nezbytností

JEDNOZNAČNĚ NEJLEPŠÍ ČÁSTÍ HRY JE KOOPERATIVNÍ MÓD, NEJLÉPE V REALISTICKÉ OBTÍŽNOSTI. KDY KAŽDÁ KULKA ZNAMENÁ SMRT

ukrýt, nebo účinněji vykukovat a kontrolovat prostor před vámi. Samozřejmostí je házení granátů z této pozice, stejně jako se můžete přesunovat od jednoho konce krytu ke druhému a vyklánět se na různé strany.

Aby vaši svěřenci neskončili v dřevěném futrále, budete ve všech šesti misích nuceni postupovat krok za krokem. Nízkého počtu misí se přitom nemusíte obávat: jsou rozlehlé, nápadité, a než je dokončíte, zabere vám hra pěkných pár hodin.

Jdeme na ně!

Celkový dojem z akce je velmi dobrý, a to především díky umělé inteligenci jak vašeho komanda, tak nepřátel. Budete slaňovat hlavou dolů, vtrhávat do místností (i z více stran najednou, kdy je nezbytné koordinovat načasování jako skutečná protiteroristická jednotka). To, co jste doposud mohli spatřit pouze v akčních filmech, zažijete nově na vlastní kůži. Právě zde se skrývá síla hry, kterou fanoušci možná odsoudí pro přílišný odklon od původního konceptu série – atmosféra, spád, akce, to vše se spojuje v neočekávaně silný herní zážitek.

Nadšenci ale zapláčou nad řadou dalších prvků. Chybí taktická mapa, stejně jako prvek plánování před akcí. Hra v tomto ohledu kráčí blíže k realitě, když před vás staví okamžité úkoly, v nichž nemáte dostatek detailních informací pro přesnější plánování a postup misí musíte přizpůsobit přímo situaci na místě. Samotný nástup je jako vystřižený z učebnice, a přestože je akce velmi rychlá, odpovídá svým průběhem skutečnému zásahu.

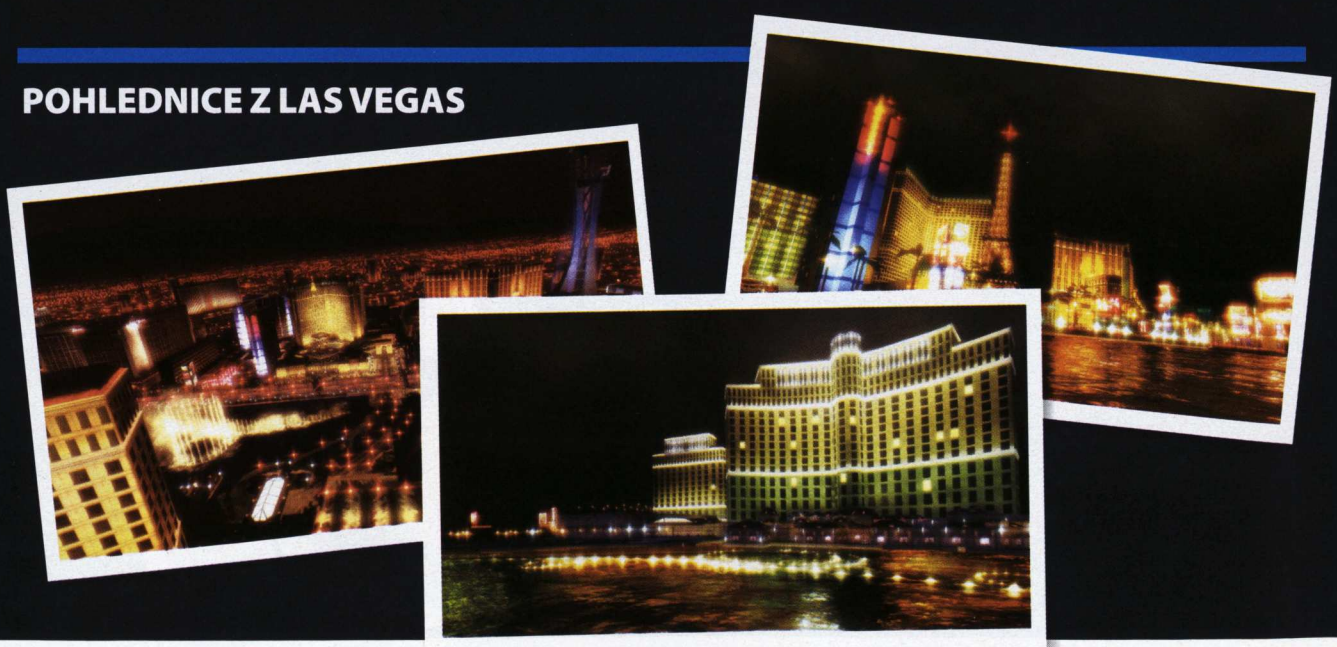
Chvála umělé inteligence pak není náhodná. Popsaného dojmu by nešlo dosáhnout, kdyby skutečně nefungovala. Vaši spolubojovníci vám mnohdy zachrání krk, stejně jako občas znatelně pocítíte zásah schytaný od protivníka. Nepřátelé účinně reagují na váš postup, mění pozice a palebná postavení. Přitom ovšem tvůrci neztratili vkus a vybalancovali veškeré prvky tak, aby byla hra stále zábavnou. Frustrace z neřešitelných úkolů se nedostavuje, stejně jako chybí pocit, že vaši protivníci jsou jen tupým stádem předurčeným k likvidaci.

Lepší než Gears of War?

Pokud se opět pustím do srovnání s Gears of War, Rainbow Six: Vegas prohrává po grafické stránce, přestože oba tituly shodně využívají služeb Unreal 3 enginu. Jakkoliv je prostředí atraktivní, čas od času a bez zřejmého důvodu zavítáte do míst, která jako by byla vyrobena ještě pro starší technologii. Absence atraktivních prvků, nízký počet polygonů a nekvalitní textury budí dojem, že hra byla zpočátku připravována s nižšími nároky na grafiku a až později se přešlo na v současnosti očekávanou kvalitu. Nebo prostě jen pracovalo na vizuální stránce více grafických týmů a jeden svoji práci nezvládl tak, jak měl.

Vegas přesto v několika aspektech vítězí, tím nejznatelnějším je stavba úrovní. Zatímco v Gears of War bylo „hřiště" vždy podřízeno herní mechanice a v podstatě jste potkávali neustále ty samé kusy kamenných či betonových bloků poházených na place, kde se přestřelka s protivníkem odehrávala, ve Vegas je toto všechno při zachování pravidel hry umně zamaskováno a prostředí se blíží realitě mnohem více. Pokud máte dojem,

POHLEDNICE Z LAS VEGAS



Vítejte v hotelu Plaza. Desítky pokojů, kasín a ozbrojených teroristů

KDYŽ FANOUŠEK PRCHÁ

Pryč jsou doby, kdy jsme trávili dlouhé desítky minut přesným plánováním akce, abychom pak jejímu provedení přihlíželi z dálky, jako generál na bojišti. Rainbow Six Vegas symbolizuje další odklon od původního směru série, a jakkoliv vše balí do příjemného hábitu atraktivní grafiky a intenzivní akce, Vegas není pravověrnou taktickou akcí. Patříte-li mezi fanoušky prvních dílů série, Vegas se raději vyhněte, nebo se obrňte vpravdě božskou trpělivostí.

Hodnocení z pohledu fanouška: 6,5

Kamil Gric

že technicky je to zatím jedna ku jedné, kudlu do zad zabodlo Rainbow Six zpracování postav. Porovnám-li to, co dokáže Unreal 3 engine a co nám v reálném světě nabídne Vegas, musím nad kvalitou zpracování postav nevěřícně kroutit hlavou.

Naštěstí interakce prostředí je na mnohem lepší úrovni a ke zpracování fyziky se pojí přívlastek kvalitní. Ve srovnání se sterilním prostředím Gears of War si zde užijete explozí tlakových vln, odhazujících předměty z vašeho okolí, steině jako možnosti ničit množství objektů. Výbuchy granátů převrací stoly, sypou mince z automatů a tříští skleněné výplně. Vše je slušně nazvučené a doprovázeno dobrým soundtrackem.

Nekončíme

Rainbow Six: Vegas přesto něco chybí – pocit, že poté, co jste byli na konci singleplayerové kampaně vyvrženi zpět do běžného života, máte za sebou uchvacující zážitek. A právě k jeho dosažení hra postrádá kvalitní příběhové základy. Situace, kdy americké město obsadí stovky teroristů, by neřešilo jediné trojčlenné komando, ale přímo Národní garda s tisícovkou vojáků. Přestože se autoři snaží nabudit dojem, že jste pouze kolečkem v soukolí velké operace, je tento pocit poměrně plytký. Když se připravuje výsadek více vrtulníků, ty jsou sestřeleny a jste v akci opět sami, dojde vám, jak průhledné praktiky často používají. Co na tom, že vysílačka mluví o akci v jiné části města. To ani zdaleka nestačí.

Vedle hlavní kampaně můžete zvolit mód nazvaný Hon na teroristy, kde bojujete s protivníky náhodně rozmístěnými v lokaci. Protivníků je přitom několik desítek. Díky tomu, že si můžete v těchto módech vytvořit vlastní obličej, můžete je zkusit přesvědčit svým zjevem, ale lepší bude použít široký arzenál zbraní, o kterém již byla řeč.

Jednoznačný vrchol přídavků a bonusů tvoří kooperativní mód, v němž si po boku živých spoluhráčů opět projdete celý příběh. Oproti singleplayeru přibude jedna pozice, můžete tedy hrát až ve čtyřech. Realistic mód, kdy smrt znamená konec pro daného hráče, pak funguje jako neuvěřitelně motivující herní prvek, kdy splnění mise beze ztrát je tou nejvyšší metou.

Na konci duhy

Rainbow Six: Vegas není bez chyb. Čas od času se zjeví zásek, občas se hra špatně uloží a úroveň musíte začít od začátku. Skalní fanoušci budou autorům vyčítat změnu přístupu, ale v tomto případě lze jednoznačně říci, že podniknuté kroky byly ku prospěchu věci. Vůbec poprvé máme možnost vychutnat si next-gen akci, která vedle obyčejného střílení přináší také obrovské množství taktických manévrů: možná je tedy čas přivřít jedno oko nad nedostatky. Autoři se s interaktivním prostředím a umělou inteligencí vypořádali dobře a v dalším pokračování napraví to, co jim tentokrát nevyšlo na jedničku. Na vašem místě bych však na další díl nečekal, když se kvalitní zážitek nabízí už nyní.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

8,6

- Výtečný kooperativní mód
- Vynikající přestřelky a akce
- Výborná umělá inteligence
- Interaktivní a realistické prostředí
- Je to Rainbow Six!

- Místy podivná grafika
- Mizerný příběh
- Postavy graficky neodpovídají očekávání

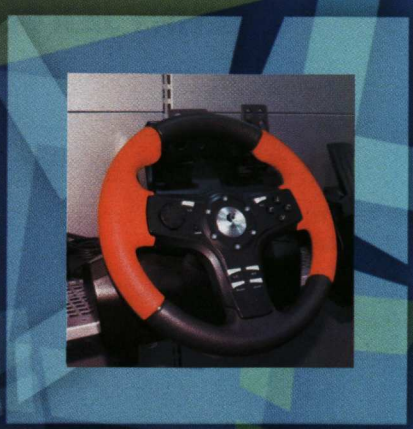
Akční hra nové generace, které chybí několik kroků k tomu, aby byla skutečně vynikající. Přesto neváhejte a sáhněte po ní. Raibow Six: Vegas nelze nedoporučit.

inzerce

SPORT PRAGUE
&
SPORT FASHION

31. mezinárodní veletrh sportovních potřeb a módy pro sport a volný čas

Navštivte také sekci elektronických a klasických her a techniky pro zábavní centra.



21. - 24. 2. 2007
PVA Letňany - PRAHA

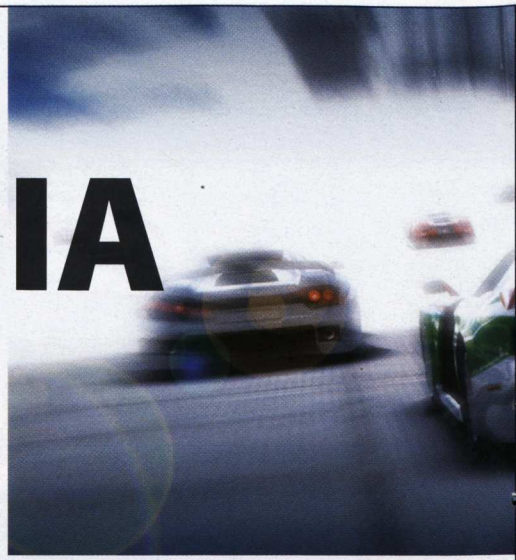
www.gameexpo.cz
www.sportprague.cz

TERINVEST s.r.o., Legerova 15, 120 00 Praha 2, tel.: 224 263 159, 144, e-mail: sportprague@terinvest.com

TERINVEST
www.terinvest.com

TRACKMANIA UNITED

Recept k úspěchu? Přišít, slepit, svařit, zabalit a prodat



Že je v jednotě síla, dokazuje další z řady bláznivých závodů na ještě bláznivějších tratích. Trackmania United není regulérní nový díl, jak by se mohlo zdát (a fanoušci naivně doufat), ale spíše se řadí do kategorie her „dáme vám to, co už máte, a vy zase pro jednou vyprázdníte peněženky". Tedy, abyste mi rozuměli – United v sobě spojuje všechny předchozí díly do jednoho souhrnného balíčku. Na první pohled by se mohlo zdát, že chtějí autoři pouze těžit z úspěchu, nic na světě ale není jen černé nebo bílé.

V první řadě si musíte před koupí hry ujasnit, o čem vlastně Trackmania United je. Opravdu se jedná o kompilaci všech doposud známých dílů, které jsou vcucnuty pod jednu střechu a do jednoho enginu. V hlavní nabídce najdete kromě klasického rozdělení na singleplayer a multiplayer staré známé scénáře. Hra obsahuje tři základní módy: Race, Puzzle a Platform.

Celé znovu

V módu Race „pouze" závodíte na předem postavených tratích, které jsou převzaty z předchozích dílů (stadium, island, rally, coast a další – viz boxík). Každou skupinu tratí si musíte nejprve zpřístupnit splněním časového limitu na tréninkových okruzích, druhým chodem jsou samotné závody, jež se navíc štěpí na čtyři různé obtížnosti (s každou úrovní získáváte nové tratě).

Puzzle kloubí klasické závodění s výstavbou vlastních šílených drah. Díky zbrusu novému budovatelskému editoru můžete postavit ještě odvážnější a propracovanější závodní okruhy, stále však v uživatelsky přívětivé formě. Celé dění je samozřejmě sledováno kamerami a z pořízeného záznamu potom lze snadno vytvořit působivé intro – to pro všechny pány (i dámy) hračičky. V neposlední řadě je součástí hry také režim platform, kde se nejezdí na čas, nýbrž na pokusy. Jelikož jsou v tomto módu vozidla spíše ve vzduchu než na kolech, časté výlety mimo trať a následné restarty na poslední projetý checkpoint se vám v cíli pěkně sečtou.

Trackmania United zdědila po předchozí Nation vynikající online systém, kdy si za vydělanou měnu (coopery) z vyhraných závodů kupujete nové tratě, barvy na vozidla a jiné. Stejně tak budete zařazeni do internetové databáze, kam se ukládají veškeré výsledky, a můžete počítat s rozsáhlou základnou uživateli vytvořených okruhů a soutěží. Online hraní není jen jednorázovou záležitostí pro pobavení, mnohdy se dá hovořit o urputných soubojích takřka na život a na smrt, a stanete-li se pravidelným hráčem, je prá-

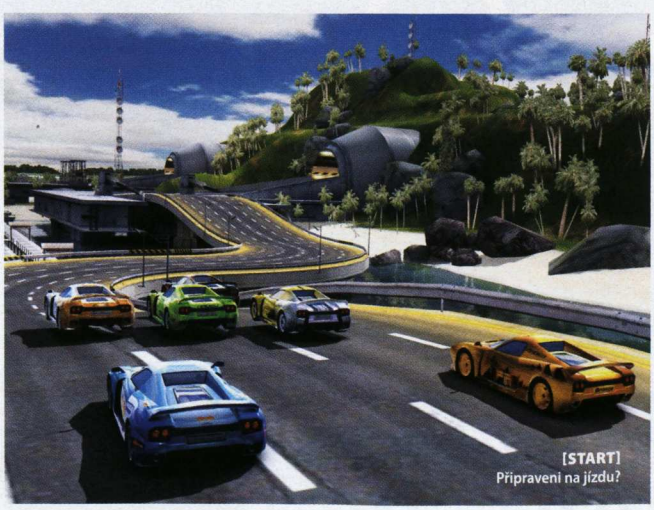
OSVĚDČENÁ KVALITA CHUTNÁ NEJLÉPE, ZŮSTANOU-LI ZACHOVÁNY VŠECHNY JEJÍ PŮVODNÍ INGREDIENCE – COŽ SE TRACKMANII POVEDLO

INFO

[Žánr] Závodní arkáda
[Výrobce] Nadeo
[Distributor v ČR] Hypermax
[Homepage] www.trackmaniaunited.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,1 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Toca Race Driver 3 **8,5**
GT Legends **8,4**
GTR 2 **9,1**



[START]
Připraveni na jízdu?

[PUSINKA]
Dva miláčci

CO NA VÁS ČEKÁ V MÓDU RACE?

Desert
Závody v poušti jsou specifické zejména tím, že nabízená auta mají nějaké to kilo navíc, takže při letu padají velmi rychle dolů. V zatáčkách se plechoví miláčci v retro stylu naklání natolik, že je můžete snadno převrátit na střechu.

Snow
Osedláte klasickou náhražku monstrózní čtyřkolky, s níž se čas od času dostanete i na zmrzlý rybník. Zde vám ani náhon na všechna kola nepomůže. Musíte čumák nastavit tím správným směrem a pak jen sešlápnout plyn až k podlaze. Vítejte na lodi.

Rally
Méně křečovité ovládání by jistě těmto malým čiperným vozidlům neuškodilo. Zablácené tratě, vedoucí historickými vesničkami (někdy i hradem), pěkně kloužou, proto je často lepší zkrátit si cestu přes trávu.

Island
Nejkrásnější scenérie mijíte v extrémně rychlých supersporťácích, takové jsou projížďky po ostrově plném překvapení. Pakliže chcete skákat daleko, mód Island je tou pravou volbou.

Coast
Další skupina vozidel, která se ovládá hůře. Přestože okolí a modely aut vypadají skvostně, zprzněné zatáčení (lépe řečeno nezatáčení) zařazuje Coast až na chvost pomyslného žebříčku.

Bay
Kdo by to byl řekl, že i v přístavišti si člověk užije se svým SUV kopec legrace. Bay nabízí nejen krátké skokánky kombinované s obrovskými rampami a loopingy, ale i zákeřné překážky třeba uprostřed cesty.

Stadium
Možná nejoblíbenější mód vůbec, převzatý z předchozího dílu Trackmania Nations. Zde usednete za volant trochu prapodivné cross-formule a vydáte se na nejšílenější z tratí. Jelikož celé dění probíhá na stadionu, můžete se těšit i na ovace publika.

[ZATÁČKA]
I klopené se mohou objevit

[STÁVKA]
Jako jeden z mála se k tomu postavil čelem

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Bohatým bral a chudým taky

vě multiplayer oblastí, která dá vyniknout vašim schopnostem. Současná verze online systému navíc obsahuje vše, co byste od ní čekali – jste informováni o probíhajících, potažmo připravovaných turnajích, můžete tvořit seznam vašich přátel, porovnávat dosažené výsledky nebo se podělit o vlastní výtvory (včetně atraktivních záznamů jízd).

Co je doma, to se počítá

Osvědčená kvalita chutná nejlépe, zůstanou-li zachovány všechny její původní ingredience. Autoři si jsou toho vědomi, a proto hratelnosti nezkřivili byť jediný vlásek. Přesto si zaslouží výtku poněkud křečovité ovládání některých vozidel a jejich nevyzpytatelné udávání směru při letu. Iritující je mezi jinými také přepnutí kamery do pohledu z první osoby při najetí na looping. Několikrát se stane, že vás ve sledu událostí takováto změna vyleká, a pak se „vesele" odeberete do ochranných bariér.

O umělé inteligenci oponentů lze říci jen to, že zde žádná není – což ale jako fandové jistě víte. Veškerá okolní vozidla jsou při hře pro jednoho naprogramována tak, aby zajížděla určitý čas. Proto je většina bojů o prvenství dosti nefér. Pekelně rychlí nepřátelé v podstatě nedělají chyby a tratí prosviští bez jediného klopýtnutí.

Přestože se jedná již o několikátý díl v pořadí, ani v Trackmania United se tvůrci nevyvarovali školáckých chyb. Často se stává, že ve hře narazíte na nepříjemný bug nebo dokonce zákys (například nešikovná kamera při prolínání objektů). Za jednu z těch závažnějších chyb považuji otřesnou práci s kamerou při vytváření nových tratí. Editor, sic zbrusu nový a vypadající k světu, se kvůli ní stal předmětem nenávisti. Tratě můžete stavět ve více vrstvách nad sebou, ale orientovat se v nešikovném izometrickém pohledu je často nad síly obyčejného smrtelníka.

Grafické změny se omezily na vylepšení drobných detailů, ozvučení zůstalo totožné (což nebylo vzhledem k jeho nevalné kvalitě správné rozhodnutí). United pak jako celek působí příjemně, stejně jako vyvolává zřejmé pochybnosti. Co na tom, že si své zastánce vždy najde – kupovat ji má smysl pouze v případě, jste-li skalními fanoušky Trackmanie nebo nevlastníte žádný z předchozích dílů. V ostatních případech před vámi stojí další z řady zbytečných investic.

TRACKMANIA UNITED **7,0** VERDIKT

- Vše v jednom
- Opět zábava
- Propracovaný online svět
- Dokonalí nepřátelé
- Žádné novinky
- Místy bugy

Souhrn všech doposud vydaných dílů sice nenabízí téměř žádnou přidanou hodnotu, zato přináší vše pohodlně a přímo pod jednou střechou.

[SRÁŽKY]
Napůl funkční, napůl rozbitý

INFO

[Žánr] Simulátor rallye
[Výrobce] Techland
[Vydavatel] Playman
[Homepage] xtreme.xpandrally.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Richard Burns Rally **8,0**
Colin McRae Rally 2005 **8,1**
Xpand Rally **8,2**

[TERÉN]
Na pořádné bahno pořádné auto

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 1/07

XPAND RALLY XTREME

Z extrému do extrému

Jen málokdo má odvahu vrátit se k chybám z minulosti. Původní Xpand Rally od polských sousedů nebyl hrou, kterou bychom zaškatulkovali mezi výrazné kousky žánru – přesto zaujal nenáročností a vynikajícím poměrem zábavy k ceně. Ambice tehdejšího výtvoru nesahaly na příčky nejvyšší, což se snaží napravit pokračování. To má být dle slov autorů (stejně jako názvu samotného) extrémní.

Extrémní v čem? Otázka, která se dere na mysl už při prohlédnutí prvních obrázků, na nichž vám pro výčet změn vystačí prsty jediné ruky (a dost možná je nebudete potřebovat všechny). Kromě nových vozidel se novinka rapidně liší především ztvárněním tentokrát již nápaditých tras. Tratě jsou aspektem, který dělá z Xpand Rally Xtreme extrémní odnož jinak „obyčejně" zábavné rallye. Perfektně vymodelované cestičky napříč Malajsií, Čínou, Korsikou, Monte Carlem a Velkou Británií nabízejí vše, čeho se jezdci adrenalinových závodů nejvíce obávají. Cesty široké přesně pro jedno vozidlo, rozmanitý povrch silnic a tuny bláta, do kterého není těžké zapadnout. Vyjeté koleje vás mohou při neopatrném manévrování lehce vyhodit z trati, stejně jako skokánky či náhlé změny povrchu. Zdánlivě obyčejný kámen na cestě dokáže přetvořit podvozek vozu v trhací kalendář a dokonce se najdou také kopce, jež se nedají bez dostatečné nájezdové rychlosti zdolat.

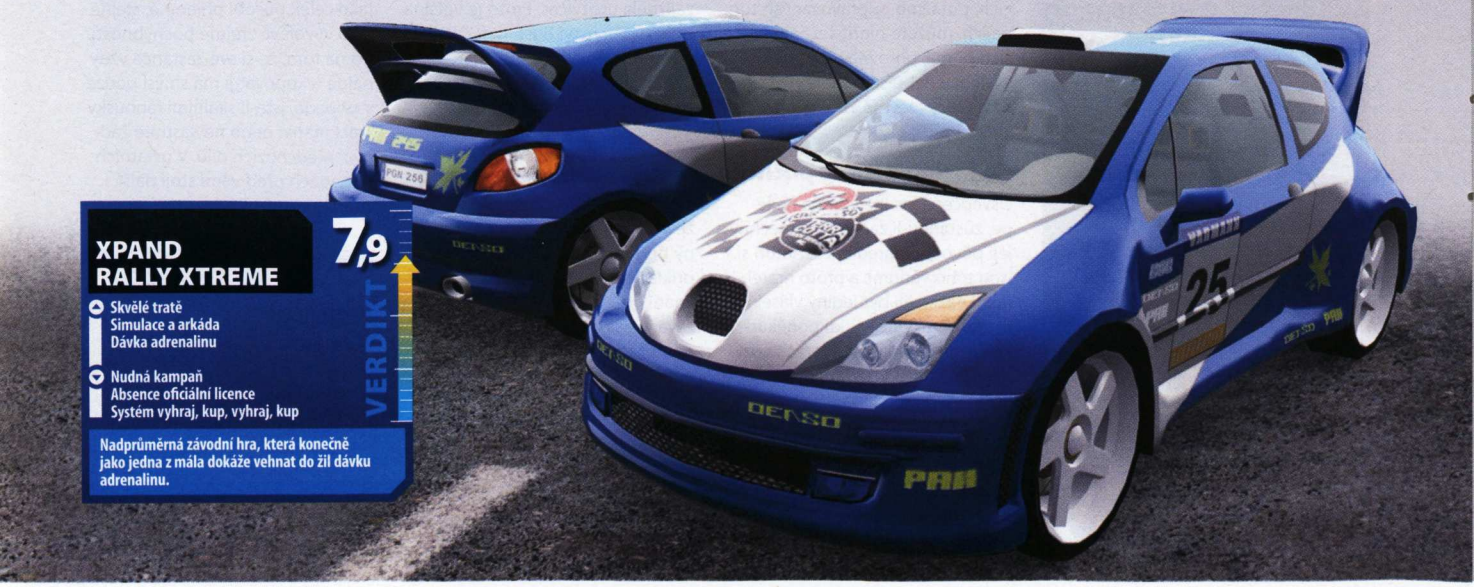
KÁMEN NA CESTĚ DOKÁŽE PŘETVOŘIT PODVOZEK VOZU V TRHACÍ KALENDÁŘ

Závodění samo o sobě má říz, což ovšem neplatí o jádru hry – kampani pro jednoho hráče. I když by se hodilo originálnější pojmenování, vystihuje ji jen jediné – nuda. Nic na tom nezmění ani systém, v němž za vyhrané závody inkasujete peníze, vylepšujete automobil, potažmo svou garáž rozšiřujete o další výkonnější kousky. Nejednou se vám stane, že budete dlouhé minuty opakovat jednu z etap (zpravidla tu nejjednodušší), abyste nasbírali požadovanou částku pro nákup lepší součástky. Takové závodění postrádá jakéhokoliv ducha.

Zlepšení doznalo rozdělení módů arkáda a simulátor. Přestože jste mezi nimi mohli volit i v předchozím Xpand Rally, žádné markantnější rozdíly nebyly znát. Nyní nad sebou zvolením simulátoru vyříknete ortel, neboť auto se oproti arkádě chová zcela odlišně. Přidání plynu do zatáčky může skončit efektním smykem, snáze se zablokují kola a celkově dá udržení vozidla na trati začátečníkům (a často nejen jim) zabrat. Simulátor se rovněž vyznačuje poměrně reálným poškozením, jež není pouze pastvou pro oko, nýbrž skutečně ovlivňuje chování vozidla.

Vzhledem k líbezné ceně si ale Xpand Rally Xtreme cestu do vašich domovů najde. Překousnete-li táhnoucí se kampaň, jíž chybí vhodnější vybalancování, a klasicky zkomolené názvy automobilů (ani tentokrát se nepodařilo Techlandu zaplatit licenci), očekávejte ve vašich mechanikách příjemné zpestření. Xpand Rally Xtreme totiž dokonale vyplňuje mezeru mezi dvěma protipóly – realistickým Richard Burns Rally a „šlápni a jeď" Colin McRae Rally.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Bohatým bral a chudým taky



XPAND RALLY XTREME

7,9

VERDIKT

- Skvělé tratě
- Simulace a arkáda
- Dávka adrenalinu

- Nudná kampaň
- Absence oficiální licence
- Systém vyhraj, kup, vyhraj, kup

Nadprůměrná závodní hra, která konečně jako jedna z mála dokáže vehnat do žil dávku adrenalinu.

Stvořený pro **rychlost**

Nový dvoujádrový procesor Intel® Core™ 2 Duo v počítačích FLEXIO Multimedia Home je stvořený poskytnout ohromující výkon.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Díky počítači FLEXIO Multimedia Home budete moci nejen sledovat Vaše oblíbené filmy, ale lehce vytvoříte i svoji vlastní video prezentaci.

VSTUPENKA DO VAŠEHO KINA

PC **FLEXIO** Multimedia Home

Multimediální počítač vhodný pro celou rodinu. Sledujte TV nebo Váš oblíbený film na DVD a pokud Vás přestane bavit hollywoodská produkce proměňte záběry z Vaší dovolené nebo oslavy v „oskarový" snímek. S výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo hravě zvládnou Vaše děti domácí úkoly a po té budou moci relaxovat u své oblíbené hry nebo surfovat po Internetu.

- procesor Intel® Core™ 2 Duo E6300
- paměť 1GB DDR2
- Intel® Graphics Media Accelerator
- pevný disk 320GB 7200 ot./min.
- multiformátová DVD/RW s LIGHTSCRIBE
- FM + TV tuner Analog/Digital
- zvuková karta 5.1
- síťová karta 10/100/1000
- rozhraní FireWire 1394
- čtečka paměťových karet
- bezdrátová klávesnice
- bezdrátová optická myš s kolečkem
- Microsoft® Windows® XP Home MediaCenter Edition

LCD Acer 19" AL1916WA není součástí PC. Při nákupu s PC Flexio zvýhodněná cena: 4.700 Kč bez DPH.

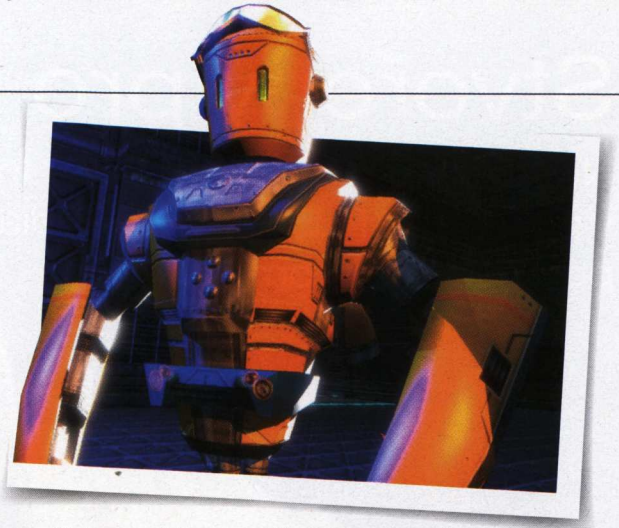
22.280 Kč
cena bez DPH
cena včetně DPH 26.513 Kč

Změna cen vyhrazena.

FLEXIO

více informací naleznete na **www.flexio.cz**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označeními výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejích dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.



ROBOBLITZ

Zachraňovat vesmír budeme sice už po milionté, nicméně tentokrát je to skutečná zábava!

Kde se vzal, tu se vzal, dorazil Roboblitz. Předcházela jej pověst, která nemá v drsném herním světě obdoby. Malý, nezávislý vývojářský tým ve spojení s nebývalé nákladnou licencí Unreal Engine 3. Rozruch? Slabé slovo. Roboblitz toho nabízí víc než jen pár šokujících poznámek v životopise. Na první pohled dokáže zaujmout malou velikostí (v konzolové Xbox Arcade verzi nepřesáhl hranici 50 MB) a slibným poměrem cena/výkon. Světová hodnocení mluví v jasný prospěch Roboblitz, přesvědčil i nás?

Překvapivě ano. Za nebývale nízký peníz (hráč si stáhne demoverzi, a pokud se mu RoboBlitz zalíbí, může pokračovat ve hraní pomocí na Steamu zakoupeného aktivačního klíče) totiž dostáváme neuvěřitelně hratelnou arkádu, která v mnoha ohledech nadchne a pouze v několika zklame.

Hlavním hrdinou je malý robot Blitz, který dostal do vínku vcelku obligátní úkol – zachránit svět, ve kterém žije. Potěšující je na stanoveném schématu pouze základní fakt, že dostává k ruce také pomocníka Karla, jenž v nemálo situacích pomůže, nebo alespoň „hodí do éteru" jednu ze svých vtipných poznámek.

NAKED SKY ENTERTAINMENT

Malý, několikačlenný, nezávislý. Tři slova postačí k plnému vystižení týmu Naked Sky Entertainment, stojícího v pozadí hry RoboBlitz. Proslavil se již prvotním licencováním Unreal Engine 3, na kterém postavili jednu z prvních PC her vůbec. Autoři byli nuceni pokrýt výdaje na engine vydáním Roboblitz také pro Xbox Arcade, kde za vývoj utratili dvacetinásobek běžné ceny tamní hry.

Neoriginální zápletka naštěstí brzy mizí do ústraní. Zastiňuje jí především dvacítka různorodých a originálních levelů, jejichž náplň zamezí pocitu nudy či hůře také stereotypu. Drtivá většina úkolů má logický nádech a k jejich vyřešení se nabízí hned několik cestiček. Zkrátka nepřijdou ani milovníci akce, pro které má Roboblitz nachystány desítky nepřátelských robotů, jimž vládne parta náležitě tuhých bossů.

Nicméně Roboblitz má i několik nedostatků. Pomineme-li standardní a takřka nepostřehnutelné bugy technického rázu (vypadávání obrazu, zaseknutí Blitze o objekty a jiné), výraznější nedostatky už nezastíní ani páska přes oko kapitána Silvera. Problematickou kameru, neuvěřitelnou krátkost (odhadem strávíte s Blitzem jeden až dva večery) či chvílemi přehnanou obtížnost nejenže nepřehlédnete, ale postará se i o nebývale bohaté rozpětí pocitů – od nadšení, obdivu, až po krystalickou frustraci. Leckterému hráči také s nejvyšší pravděpodobností zmrzne úsměv při pohledu na minimální konfiguraci, která je nechutně krvavá.

Na druhou stranu pokud vlastníte kvalitní sestavu, můžete se těšit na pravé grafické hody. Potenciál Unreal Engine 3 nebyl plně využit, nicméně i to „málo" nabídne hráči perfektní podívanou. Textury, jednotlivé lokace, postavičky – vše je na vysoké úrovni. Pozitivní dojem z audiovizuálního zpracování podtrhuje ještě stejně kvalitní hudba, příjemný dabing a standardně provedené zvuky.

Roboblitz zkrátka boduje. Pokud vaše portmonka utrpěla po Vánocích nepříjemnou ztrátu, ale přesto byste se rádi kvalitně zabavili, sáhněte po příběhu robota Blitze. Za malé peníze obdržíte prostou, v jádru však propracovanou akční arkádu, jež dá na několik hodin zapomenout negativním důsledkům návratu do povánočního pracovního života.

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Týden mu stačí na porušení veškerých předsevzetí

ROBOBLITZ **7,8**

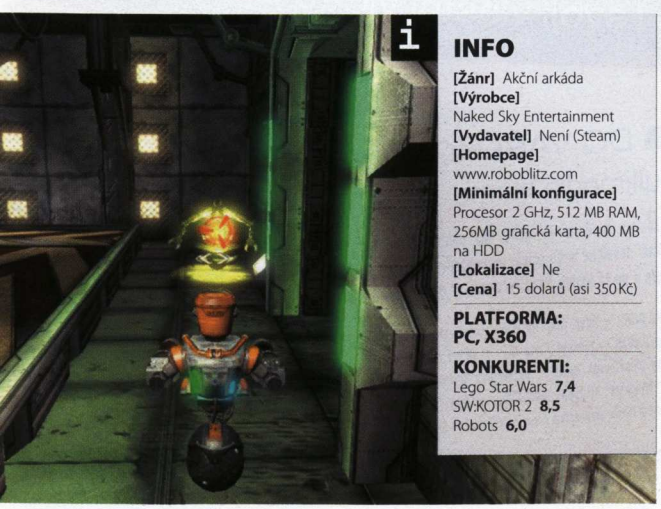
VERDIKT

- Zajímavé nápady
- Hratelnost
- Rozmanité úkoly

- Slabá délka hry
- Příběh
- Technické nedostatky

Perfektně zpracovaná akčně-logická arkáda, jež překvapí nápaditou hratelností a zpracováním. Škoda několika nedostatků a zejména pak přílišné krátkosti.

> **ZA NEBÝVALE NÍZKÝ PENÍZ DOSTÁVÁME ARKÁDU, KTERÁ V MNOHA OHLEDECH NADCHNE**

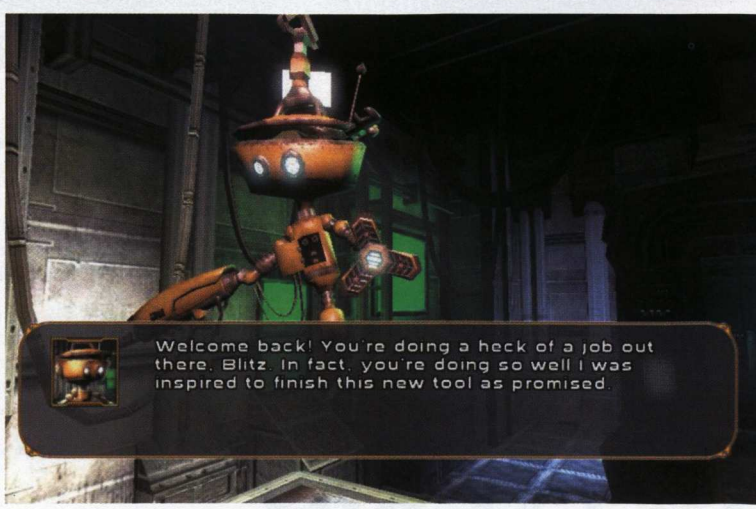


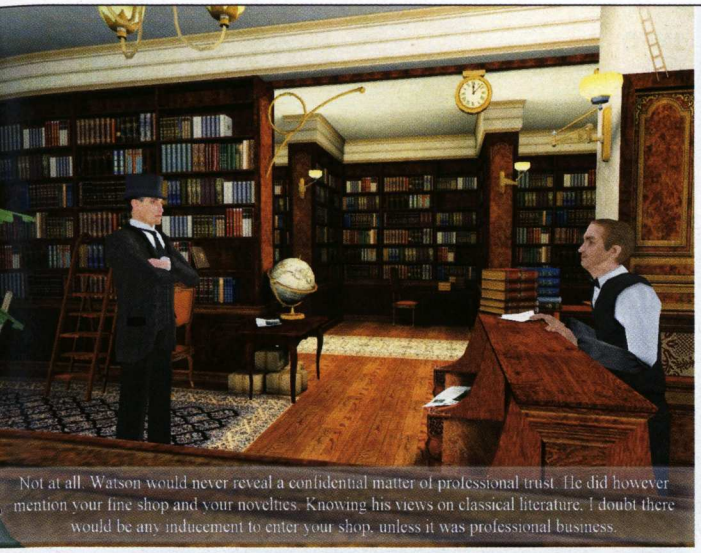
INFO

[Žánr] Akční arkáda
[Výrobce] Naked Sky Entertainment
[Vydavatel] Není (Steam)
[Homepage] www.roboblitz.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 256MB grafická karta, 400 MB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 15 dolarů (asi 350 Kč)

PLATFORMA: PC, X360

KONKURENTI:
Lego Star Wars **7,4**
SW:KOTOR 2 **8,5**
Robots **6,0**



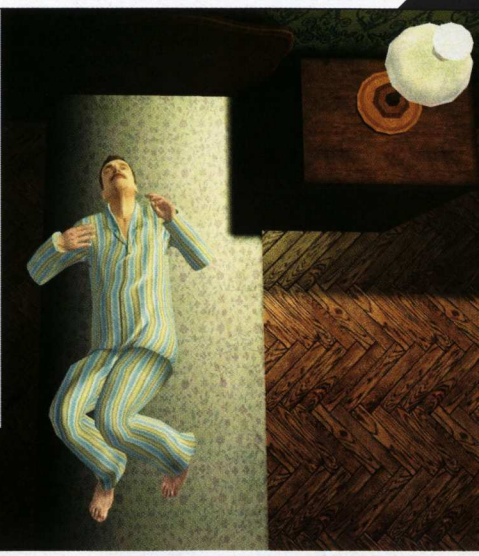


INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Ubisoft
[Distributor v ČR] Hypermax
[Homepage] www.sherlockholmes-thegame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Vražda v Orient-expresu **5,8**
The Secrets of Da Vinci **6,6**
Broken Sword: The Angel of Death **6,2**

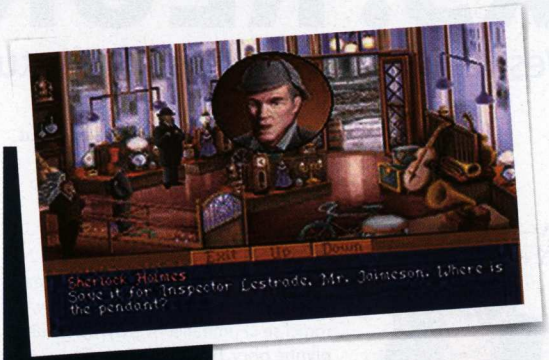


[NOČNÍ MŮRA]
Bez polštáře a přikrývky bychom měli noční můry všichni

SHERLOCK HOLMES: PROCITNUTÍ

Břitký anglický úsudek v boji s mystikou

Sherlock Holmes byl vždy hrdinou nás, milovníků starých, navýsost působivých anglických detektivních příběhů. Právem. Pojil v sobě ideály anglického gentlemana s rychlým a správným úsudkem, který stejně dobře docení jak dobrá kniha, tak počítačová hra. Procitnutí není Holmesovou herní prvotinou, ale před příznivce žánru staví nepříjemnou překážku. Novinka z dílny Frogwares Studios se nejenže pyšní kompletně 3D grafikou, ale také se hraje z pohledu první osoby. Na v typickém zákysovém místě, které zde tvoří pětice otázek, na něž musí hráč odpovědět – rozumějte, vepsat do řádku očekávanou odpověď. Někdy se sama nabízí, jindy budete muset zapojit představivost, v dalším případě postačí prohledání sesbíraného důkazního materiálu. Poctivé a příjemné jsou minihry v podobě zkoumání nalezených předmětů, škoda jen, že se situace jako chemický rozbor důkazů omezují na prosté použití dvou nebo tří z nalezených věcí – zbytek (samotnou chemickou reakci) už hra provede za vás.



NA VRCHOLU SIL
Hrdina knih Sira Arthura Conana Doylea a jedna z nejzřetelnějších postav detektivních příběhů, Sherlock Holmes se svým věrným partnerem, doktorem Watsonem, se ve hrách adventurního ražení objevuje už více než dvě desetiletí. Nejlepší volbu přitom představuje hra, zaštítěná kolosem Electronic Arts. Ne, nejedná se o vtip. V roce 1992 vyšel pod hlavičkou zmíněného vydavatele titul Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel, poctivá point-and-click adventura se vším, co k tomu patří, jež se řadí mezi nejlépe hodnocené hry s Sherlockem Holmesem v hlavní roli.

> **NAPŘÍČ LONDÝNEM ZAPOČALI ZÁHADNĚ MIZET SLUHOVÉ**

Příběh přitom je (i není) klasický, „holmesovský". Napříč Londýnem započali záhadně mizet sluhové místních pánů, stopy vedou do přístavu a k záhadné látce, jejímž důležitým prvkem je opium – a do hry se vkrádají prvky Cthulhu, toliko typické pro dílo pána Lovercrafta (a není to náhoda, nýbrž záměr). Stejně jako jsou ale zrnka opia malá a nepatrná, budete zápolit s chybějícím kurzorem, který se při hraní objeví jen ve chvíli, je-li možná interakce s nalezeným předmětem. A tak budete hledat a pátrat, často déle a otravněji, než jak bylo zvykem u klasických 2D adventur.

Řešení hádanek naštěstí není přespříliš náročné ani pro žánrové nováčky. Nejenže puzzly nechávají vyniknout prostou logiku, ale často prověří i běžné znalosti a postřeh pro detail. To zejména v rozhovorech chybí důraz a namluvení působí až nepříjemně sterilně. Marně také hledám důvod, proč tvůrci zvolili kompletně 3D svět a pohled první osoby, když téměř zcela absentují hádanky, které by této přednosti využívaly. Alespoň že kombinací věrohodného prostředí a nápaditých lokací (Londýn, Švýcarsko nebo New Orleans) vytvářejí autentickou atmosféru.

Křivka zábavy navíc v průběhu hraní trpí neposedností a létá tam a zpátky jako na horské dráze. Nastanou chvíle, kdy budete potěšeni nápaditým spojením detektivního vyšetřování s logickými hádankami. A pak také okamžiky, během nichž budete nenávidět „novátorské" tvůrčí vložky. Nač byly do hry zakomponovány stealth prvky, v nichž musíte dbát na ukrývání vlastního hrdiny, mi zůstává záhadou. Otravná je také řada bugů v čele s problémy při zdolávání schodů (jde-li o točité schodiště, musíte být přimáčknuti ke zdi, jinak jsou pro Sherlocka příliš malé), čas od času zazlobí také špatná reakce na vaše klávesové příkazy.

Vše přitom lze snadno shrnout slovy: co je uděláno dobře, mohlo být ještě lepší. Nadabování postav je obecně výborné, přesto při několika důležitých

Bohužel, pravda je nelítostná a „procitnutí" na konci hry prozradí, co už dopředu tušíte. Ani po vyvrcholení celého příběhu se nezbavíte pocitu, že co zde bylo uděláno dobře, jinde umí výborně. Co naplat, na své si přijdou alespoň adventurní batolata a obdivovatelé Sherlocka Holmese.

SHERLOCK HOLMES: PROCITNUTÍ **6,3**

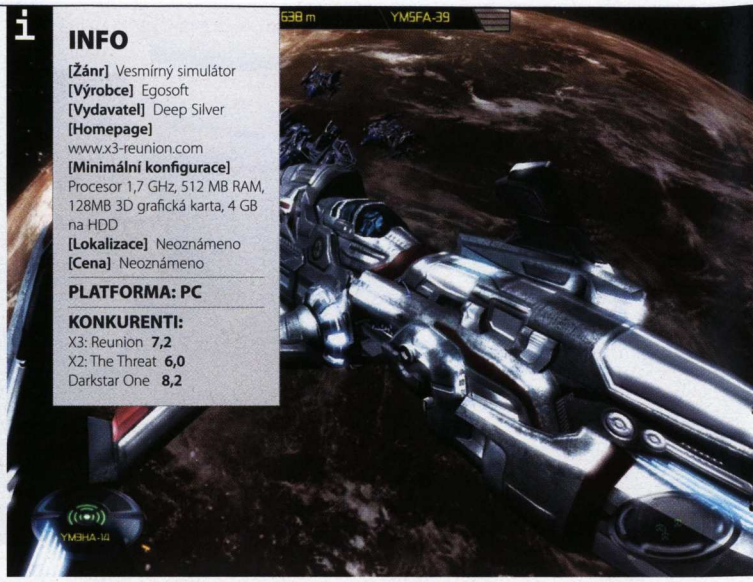
VERDIKT

- Atraktivní příběh
- Slušná délka
- Řada povedených hádanek
- Řada bugů a stealth vložky
- Chybí větvení dialogů
- Místy problematické nasvícení

Slušný příběh zabalený do 3D grafiky a pohledu první osoby. Ani Holmesův šarm však nezabránil, aby se křivka zábavnosti kvůli řadě nedostatků nejčastěji pohybovala jen lehce nad průměrem...

Kamil Gric, šéfredaktor
V prosinci zjistil, že už nedokáže odpočívat - lenošení ho nudí

[PALBA]
Tahle bárka má slušnou palebnou sílu



INFO

[Žánr] Vesmírný simulátor
[Výrobce] Egosoft
[Vydavatel] Deep Silver
[Homepage] www.x3-reunion.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128MB 3D grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
X3: Reunion **7,2**
X2: The Threat **6,0**
Darkstar One **8,2**

X3: REUNION 2.0

Vesmír je opět pro všechny dostupnější

Kdo by netoužil nahlédnout do vesmíru? Až tam, nahoru, do nekonečného prostoru poprášeného hvězdami tak hustě, jako je obšita třpytícími se flitry slavnostní róba výstřední hollywoodské herečky. Mezi všechny ty barvami hrající mlhoviny, rodící se či umírající hvězdy, černé díry, plynné obry, bílé trpaslíky… do mrazivého ticha absolutní samoty, kde lidský život má nižší cenu než hrst vesmírného prachu. Pokud nevydělávate o něco víc (asi tak stotisíckrát) než průměrný redaktor Doupěte, můžete na vesmírnou turistiku zatím v klidu zapomenout. Pokud se tedy do vesmíru nevydáte na křídlech snů, prostřednictvím knih, vlastní fantazie nebo třeba počítačové hry.

STANETE SE POCTIVÝMI OBCHODNÍKY? GALAKTICKÝMI VELKOTOVÁRNÍKY? NEBO CHAMTIVÝMI LOVCI ODMĚN?

Už je to téměř rok, co jsme zůstali konsternovaně zírat nad bezbřehými možnostmi hry X3: Reunion. Dílo německých tvůrců přineslo bezprecedentně nejživější a nejuvěřitelnější vizi vesmíru, ve kterém lidstvo našlo svůj nový domov. A prostor pro obchod. X3 je obrovský a komplexní vesmírný simulátor, ve kterém záleží jen na vás, co budete dělat. Stanete se poctivými obchodníky? Mezigalaktickými velkotovárníky? Či lovci odměn? Vesmírnými tuláky a průzkumníky? Nebo překročíte mez zákona a dáte se na pašování a pirátství? Vaše volba. Ovšem poněkud omezovaná mrzkými technickými detaily jako obrovské hardwarové nároky, nevyladěnost enginu a spoustou chyb, chybek a chybiček, kterými byla hra prolezla jako čtrnáct dní stará zdechlina červy.

Jenže tvůrci dokázali, že to se svým herním dítkem myslí opravdu vážně, a celý rok pilně pracovali na jeho zdokonalení. Výsledkem se stala X3: Reunion 2.0. Verze natolik vylepšená od původní hry, že stojí za to ji znovu vydat. Pokud však patříte mezi vlastníky původní X3, na koupi verze 2.0 s klidným srdcem zapomeňte. Nenabídne vám skoro nic, co byste si nemohli stáhnout v podobě patche z oficiálních stráráby. Určitě oceníte i spoustu nových misí na BBSce.

Ekonomická i bojová část hry byla upravena a vylepšena. Je toho spousta a nemá smysl vše vyjmenovávat. Na řadu detailů stejně narazíte až v pokročilých pasážích hry. Tvůrci naslouchají komunitě a pružně reagují, aby X3 byl co nejdokonalejší zážitek pro všechny novodobé dobyvatele vesmírného nekonečna. Což nás ale přivedlo k jedné otázce. Proč takhle sakra nevypadala první verze hry? Opravdu byl ten placený betatest nutný? Nemyslím. Hodnocení takovéto hry je tedy zatraceně tvrdý oříšek. Pokud se setkáváte s X3 poprvé, přidejte si klidně bod a utíkejte do obchodu. Fanoušci si stáhnou patch a po chvíli brblání mohou být též spokojeni. A já se vrátím na svůj vesmírný písečekk s nimi.

První novinku, a to sice vydání hry na DVD, uvítají pouze hráči v Americe, kde vyšlo X3 pouze na 4 CD, ale už druhou oceníte více. Kontroverzní protipirátská ochrana Starforce dostala padáka. Ještě lepší je však brutální optimalizace enginu, na mojí konfiguraci, kde se hra ošklivě trhala v rozlišení 1 024 × 768, nyní běží naprosto plynule. Zmizely problémy s přehráváním briefingů a spousta dalších grafických chybek. Součástí verze 2.0 je i minidatadisk Bala Gi Research Missions, po jejichž splnění získáte možnost postavit si tu největší stavbu v X3. Přibyla nová loď třídy M6 a M3+ a další exotické ko-

X3: REUNION 2.0 **8,0**

VERDIKT

- Obrovská volnost
- Výborná grafika
- Vyleštěno k dokonalosti
- Nové mise, lodě, stanice
- Stále rozvláčné tempo hry
- Už to tu dávno mělo být
- Boje stále slabší

Vylepšená verze původní X3 pro všechny trpělivé vesmírné dobrodruhy, kteří neinvestovali do původní hry. Pokud překousnete větší rozvláčnost, připravte se na zábavu

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

CARTE BLANCHE EPISODE ONE: FOR A FISTFUL OF TEETH

Nestylově stylová adventura aneb běžte raději ven a dělejte, že jste normální

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Přísahám, že už nikdy nebudu pít

Čas experimentů je pryč: období posledních měsíců opět přeje klasickým „point and click" adventurám. Tvůrci z týmu Absurdus si přisazují vlastním zástupcem žánru, jenž zavede hráče do roku 1924. V kůži Edgara Delacroixe musíte nahradit soukromého detektiva Lemaitra, který na začátku příběhu umírá. A vy se díky tomu v mžiku oka ocitáte ve víru záhad a nezodpovězených otázek, které čekají na rozluštění.

Kdo riskuje, nic nemá... a je blázen

Příběh je poměrně ujetý, jeho zpracování pak značně pod úrovní. Nebývá zvykem začínat hned ze začátku zápory, jenže v tomto případě nemám jinou možnost. Základní kámen úrazu Carte Blanche je v jednoduchosti, a to jak po stránce návrhů hádanek, tak jejich zpracování. Rozhovory s postavami jsou rutinní záležitostí a ani kombinování jednotlivých předmětů mezi sebou se nekoná – hra vám předem „nenápadně" řekne, co, jak a kde udělat. Díky tomu jste oproštěni od používání hlavy, nemusíte přemýšlet a stačí mnohdy pouze tupě klikat.

Ne náhodou jsem měl pocit, že spíše hraji nepovedený interaktivní film než pravou adventuru. Autoři Carte Blanche však šli dál a nebáli se do hry vložit RPG prvky. Vámi ovládaná postava se postupem času zlepšuje, na což má vliv zejména úspěšné použití daných vlastností, mezi které patří například přesvědčování, prohledávání nebo stopování. Pravda, zní to lákavě, jenže i v tomto případě je opak pravdou.

Příběh je totiž ve své podstatě lineární, má předem určená „záchytná" místa, od nichž se nelze výrazně odklonit. Zmíněné RPG prvky proto z valné části ztrácejí význam a spíše celé věci přitěžují, než aby nabízely příjemné a vítané oživení. Dvířka znovuhratelnosti se díky nim sice pootevírají, ale zaručuji vám, že dříve, než k nim dojdete, utečete oknem. V neposlední řadě je hodno zmínit mizernou herní dobu, sotva se šplhající ke čtyřem pěti hodinám, která je rozdělena do přibližného počtu dvaceti lokací.

EYE OF THE KRAKEN

Říká vám něco výše zmíněný název? Pokud ano, není divu – jedná se o prvotní adventurní hru autorů Carte Blanche. Vzhledem k tomu, že se ale nesetkala s velkou úspěšností v prodeji, byla v minulém roce uvolněna jako freeware. Pokud máte zájem, můžete si ji stáhnout například na serveru FreeHry.cz, kde získala úctyhodných devadesát procent ve výsledném hodnocení.

Černá ovce rodiny? Nebuďme rasisté

Není pochyb o tom, že Carte Blanche se řadí mezi béčkové hry. Nicméně i v takovém detektivním hororu se naštěstí najde světlá výjimka, která zachraňuje titul od naprosté záhuby. Všudypřítomný humor v dialozích se tvůrcům zkrátka a výjimečně povedl a přiznám se, že mě některé vtípky dostaly na kolena. Podobně bych mohl mluvit o grafickém pojetí, nesoucím se v duchu starých detektivních černobílých filmů. Tím bych ale již tak dost krátký seznam kladů završil.

Grafika je totiž celkově nepovedená a amatérská. Postavy, se kterými se při hraní setkáte, mají na svých tělech spousty chyb, jejich animace jsou kýčovité a většinou vypadají, jako by měly každou chvíli zemřít. Úsměv na tváři nevyvolává ani dabing ruku v ruce se zvukovým a hudebním doprovodem – vše se nese ve stejném duchu.

Inu, přiznám se, že bych za Carte Blanche nedal ani vlastní matku, natož pak více jak jeden tisíc korun(!). Hra podobného kalibru a zpracování spadá spíše do freeware scény, o čemž svědčí jak grafika se zvuky celkově, tak i hratelnost a znásilněné RPG prvky. Ale nejste-li normální, vřele doporučuji.

INFO

[Žánr] Adventure
[Výrobce] Absurdus
[Distributor v ČR] Neoznámeno
[Homepage] www.absurdus.net/carteblanche/
[Minimální konfigurace] Procesor 900 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 417 MB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] cca. 1 300 Kč

PLATFORMA: PC A DOST!

KONKURENTI:
Polda 5 **6,0**
Fahrenheit **8,0**
The Moment of Silence **8,4**

[GRAFIKA] Pozadí téhle místnosti mi bere dech

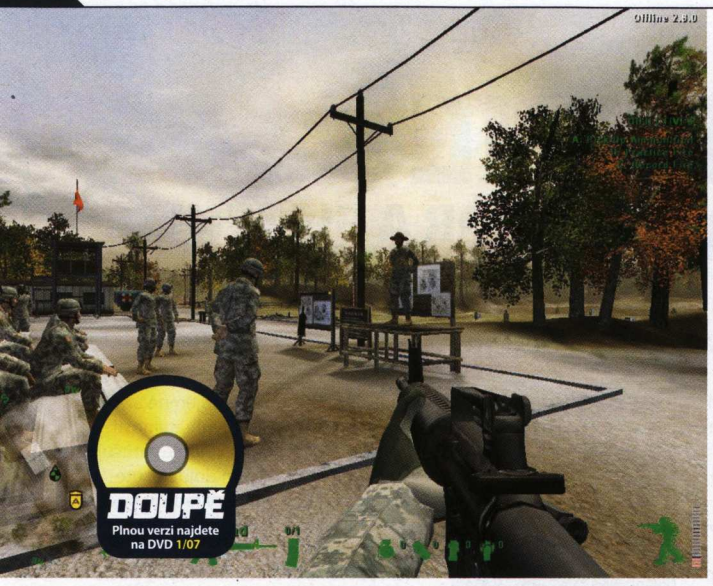
[NA DNO?] Ne, do dna

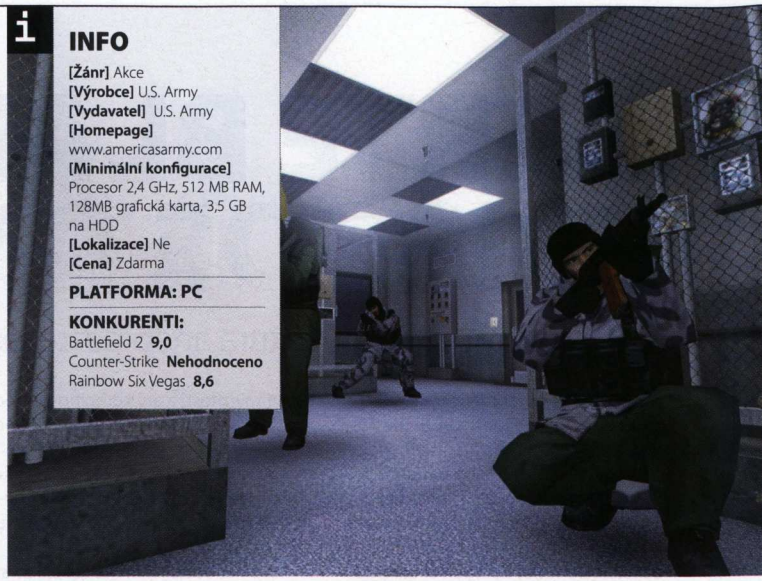
VŠUDYPŘÍTOMNÝ HUMOR V DIALOZÍCH SE TVŮRCŮM ZKRÁTKA POVEDL, NA ROZDÍL OD ZBYTKU HRY

CARTE BLANCHE EPISODE ONE: FOR A FISTFUL OF TEETH — 3,0 VERDIKT

- Vtípky
- Ujetost příběhu
- Tuhle kolonku bych ale stejně raději zrušil
- Délka hry
- Logické hádanky
- Grafika
- Hudba, zvuky
- Mně se to prostě nelíbí

Carte Blanche je snad černý vtípek se špatným vyprávěním, špatnou pointou a nevím, čím vším ještě špatným. Snad jen opravdu a doslova v recenzi zmiňované vtípky s ujetým příběhem za něco stojí.





INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] U.S. Army
[Vydavatel] U.S. Army
[Homepage] www.americasarmy.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] Zdarma

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Battlefield 2 **9,0**
Counter-Strike **Nehodnoceno**
Rainbow Six Vegas **8,6**

AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES

Chlapečku, tohle není dovolená, tohle je armáda!

Někdo moudrý kdysi dávno prohlásil, že ty nejlepší věci na světě bývají zadarmo. S tím nelze než souhlasit a po zahrání America's Army budete mít chuť toto tvrzení tesat do kamene. Titul, který vznikl na popud americké armády za účelem nalákání lidí do vojenské služby, slaví všude po světě nemalé úspěchy a ne nadarmo jde o jednu z deseti nejhranějších multiplayerových her všech dob. Nejnovější verzi povedeného dílka najdete na našem DVD coby aktuální plnou hru tohoto čísla, pojďme se jí proto podívat na zoubek.

Nedejte na první dojem!

America's Army je čistě multiplayerový titul, v němž si bez připojení k internetu ani neškrtnete. Ostatně ještě předtím, než se pustíte do hraní, je třeba si vytvořit účet na domovské stránce hry. Spolu s nabytými údaji se můžete pustit do hry, která však v první okamžiky spíše odradí, než navnadí. Před samotnými boji totiž musíte podstoupit relativně dlouhý výcvik, který udělá z mamince na mazánka muže s velkým M. Trénink bohužel nejde přeskočit, a ačkoliv je opravdu jednoduchý (prolézání branek, střelba na cíl, zacházení se zbraněmi apod.), dá se o něm tvrdit cokoliv, jen ne že je motivující nebo povzbuzující.

Na začátku jste jen zelenáč, nula, po které se obrazně všichni mazáci vozí a dávají jí za povinnost čistit zubním kartáčkem toaletu. Podle množství odehraných zápasů a nabytých zkušeností ale můžete získávat vyšší hodnosti. Celá hra se snaží maximálně reflektovat realitu a nabídnout co možná nejautentičtější podmínky, jako byste opravdu v boji nasazovali svůj zadek. To začíná už výčtem možných pohybů, kdy můžete běhat, sprintovat, různě se plazit, dělat kotouly, ručkovat po lanech a provádět jiné podobné skopičiny. Přitom však např. práce se zbraní odpovídá ralitě – při sprintu zkrátka a dobře nemůžete střílet, při chůzi se klepe muška atp.

Jako ve válce!

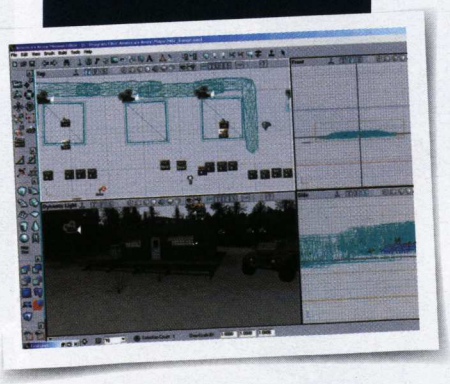
Postupem času se můžete různě specializovat (medik, granátník), což obnáší podstoupení nejrůznějších testů a zkoušek. V pozdějších fázích hry se můžete stát příslušníky speciálních jednotek, které zde zastupují třeba zelené barety. Spolu s jednotlivými jednotkami souvisejí i jejich zbraně a vybavení. Pokud byste vběhli na skutečné bojiště a srovnali to s hrou, neviděli byste většího rozdílu! Autoři šli až tak daleko, že u zbraní funguje jakýsi prvek náhody, tudíž se vám vaše M203 může v průběhu střelby klidně zaseknout.

Vlastní hraní je potom o dokonalé kooperaci jednotlivých členů v týmu. S hurá stylem typu „běžím-střílím-běžím" byste se skutečně daleko nedostali. America's Army klade důraz na rozvážný postup, proto se vyplatí dodržovat více než kde jinde známé tvrzení dvakrát měř a jednou řež.

America's Army je poháněna známým Unreal enginem, což by mělo být samo o sobě zárukou kvalitní vizuální stránky. Mělo by – ale záleží, jak se to vezme. Poslední verze hry totiž využívá Unreal Engine 2.5, na který se sice příjemně kouká, ale rozhodně z vizuální stránky nespadnete na zadek. Úroveň grafiky je zhruba podobná jako v titulech Brothers in Arms, SWAT 4 nebo Unreal Tournament 2004, ale ta není hlavním lákadlem hry – tím zůstává možnost vstoupit na bojiště v jedné z nejreálnějších střílaček současnosti, která kromě realismu nabízí i přívětivou hratelnost.

BUĎTE KREATIVNÍ!

Spolu s aktuální verzi hry, kterou najdete na našem DVD, přichází i map editor, s jehož pomocí může doslova každý vytvářet své vlastní levely a poté s nimi obdařovat kamarády či komunitu hráčů na internetu. Přibalený editor je skutečně schopný a oplývá celou řadou profesionálních funkcí. Na první pohled se tváří komplikovaně, což s sebou ponese dlouhé desítky minut studování manuálu a zjišťování, co dělá to či ono tlačítko. Každopádně výsledek – vlastní mapa do oblíbené hry – bude při troše trpělivosti stát za to!



AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES **8,0**

VERDIKT

- Desítky hodin skvělé zábavy
- Reálné chování v boji
- Zdarma
- Nutnost podstoupit trénink
- Pro někoho složité
- Pouze multiplayer

Povedená čistě multiplayerová akční střílečka, která je důstojným konkurentem Counter-Striku, Battlefieldu nebo třeba Rainbow Six. Oproti svým konkurentům nabízí sice poněkud odlišný zážitek vysokou mirou realističnosti, ale i tak byste ji neměli minout.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Ten, co nechápe letošní počasí

INFO

[Žánr] Letecký simulátor
[Výrobce]
1C Maddox Games
[Vydavatel]
Playman (pravděpodobně)
[Homepage]
www.il2sturmovik.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 1,8 GHz,
512 MB RAM,
64MB grafická karta
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Microsoft Flight Simulator X **9,0**
Pacific Fighters **7,0**
Wings of War **5,0**

IL-2 STURMOVIK 1946

Nahoďte vrtuli. Tři, dva, jedna… kontakt!

IL-2 Sturmovik, Lock On 4.0 a Microsoft Flight Simulator tvoří základní pilíř reálných leteckých simulátorů, ovšem pouze série IL-2 od Ubisoftu se zaměřuje na stroje výhradně z dob 2. světové války. Zaujaly vás obrázky ze hry, chtěli byste si ji vyzkoušet, ale se žádným leteckým simulátorem nemáte zkušenosti? Smůla. Budete nemile překvapeni až nadlidskou obtížností. IL-2 je stejně jako ostatní simulátory vysoce hardcore záležitostí, do které byste se neměli pustit bez speciálního kniplu případně alespoň joysticku a důkladného pročtení přiloženého 450stránkového anglického manuálu (resp. průvodce letadly). V záplavě ovládacích prvků v každém letadle se dá totiž lehce ztratit.

STANETE SE ČLENEM LETKY, JEŽ MÁ ZA ÚKOL SPÁCHAT ATENTÁT NA HITLERA

Nejnovější verze IL-2 Sturmovik s podtitulem 1946 napovídá o hře jediné: že se odehrává těsně po skončení 2. světové války. Neříká už ale, že se jedná „pouze" o souhrn všech předchozích dílů do jednoho balíku. Každé letadlo, každá kampaň, každičký doplněk… dohromady přes 300 věcí. Titul obsahuje i nejnovější trojici expanzí PE- 2, Sturmoviks Over Manchuria a 46. IL-2: 1946 je zkrátka nemilosrdným spojením všech přídavků do jednoho instalačního souboru.

Co se týče nového obsahu, přibylo do hry hned několik položek. Snad nejdiskutovanější z nich je model nacistického letounu Heinkel He-L-IIIB-2 Lerche, který sice za druhé světové války nikdy pořádně nevzlétl, ale v IL-2 je z něj geniální stroj honosící se kolmým vzletem. Zastánci historie a milovníci letounů se sice bouří, ale budiž, jedná se o příjemné oživení hry. Stejně tak některé z úkolů popírají všechny známé historické linky. V jedné z misí jste například členem letky, jež má za úkol spáchat atentát na Adolfa Hitlera. V mžiku tedy můžete přepsat celé dějiny. Titul také obsahuje generátor úkolů, takže misí k plnění je dostatek. Dynamické kampaně vás zcela pohltí, zvláště díky náhodným scénářům. IL-2 zkrátka není titulem na pár hodin, ale klidně u něj můžete vydržet mnoho měsíců. Nikdy vás nečeká to stejné.

Grafické zpracování je na dnešní dobu stále dostačující, přesto by si hra zasloužila menší facelift. Série IL-2 ovšem klade důraz na realitu – a to především v oblasti ovládání a chování letadel. Grafika je pouze „něco" navíc. Opěrným bodem celé série vždy byly zvuky a zůstalo tomu tak i v 1946. Vrčení letadel, výbuchy bomb či zvuky kulometu – vše působí opravdově a navozuje správnou atmosféru. K dokonalosti chybí hráči snad jen kombinéza a letecké brýle.

Ruku v ruce s hutnou atmosférou jde i bezvadný letový model, který v této verzi doznal značného vylepšení. Systém škod na letadle je perfektní – sebemenší poškození se citelně projeví jak na vzhledu, tak i ovládání stroje. Jste-li opravdovým milovníkem létání či prostě jen obdivujete leteckou techniku z 2. světové války, není pro vás lepší volby než právě IL-2, a to právě v recenzované verzi 1946. Vše v jednom, nebo nic. Vyberte si.

ZÁBAVA NEJEN PRO FANATIKY

Pokud neholdujete věrným simulacím a letadla máte přesto rádi, nemusíte věšet hlavu. Air Conflicts je stejně jako IL-2 Sturmovik zasazena do druhé světové války, ovšem rozdíl je v tom, že nevyžaduje vlastnictví kniplu nebo hlubší znalosti leteckých modelů. Jde o čistokrevnou arkádu, která se zabývá spíše střílením nepřátel než samotným letem. O zábavu se zde stará řada různorodých misí, stejně jako velké množství letadel. Zaručená volba pro všechny, kterým Sturmovik nesedne.

Hodnocení:
6,9 (Doupě 7-8/2006)

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte. Zásobil se dopředu banány a celý Nový rok krmil opici

IL-2 STURMOVIK 1946 **8,4**

VERDIKT

- Bezkonkurenční letový model
- Moře letadel, misí, kampaní
- Možnost přepsat dějiny
- Tradičně skvělé zvuky doplňují atmosféru
- „Jen" kompilace toho nejlepšího
- Grafika už není nejlepší

Máte rádi letecké simulátory? Máte rádi druhou světovou? Stejně nemáte jinou možnost než Sturmovik 1946. Pokud ale nespíte s leteckým manuálem pod polštářem a v létě nechodíte na brigády na místní letiště, raději ani nezkoušejte hru instalovat.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

COMMANDOS ANTHOLOGY

Když vytvoříte nový originální žánr, jenž zaujme i širší publikum, máte takřka vyhráno. Španělským Pyro Studios se to s Commandos povedlo. Originální taktická strategie vám dala pod ruku tým specialistů, s nimiž jste se za druhé světové války pohybovali tajně v týlu nepřítele a plnili nejrůznější úkoly od likvidace důležitých osob přes získávání důležitých dokumentů po eliminaci radarů či děl.

Dva další díly principy žánru rozvinuly, přidaly nové nápady a vylepšily grafiku. Stále se však jednalo o stejnou filozofii. Vašich pár mužů versus desítky nacistů a nemilosrdný úkol, který vás zpravidla nutil mezi nepřáteli kličkovat, plížit se kolem nich a neopatrné protivníky odstraňovat. Třetí díl bývá kritizován za nedostatek invencí, možná proto se série na delší dobu odmlčela a tvůrci zkusili své štěstí v jiných žánrech. Kompilace Anthology se ale orientuje celá na původní Commandos a nabízí všechny tři díly série (první i včetně datadisku).

[Platforma] PC **[Žánr]** Taktická strategie **[Výrobce]** Pyro Studios **[Vydavatel]** Cenega **[Rok vydání]** 2003 a starší **[Lokalizace]** Titulky (třetí díl) a manuál **[Cena]** 249 Kč **8,3**

DIABLO 2 COMPLETE

Diablo. Má cenu něco dodávat? Legendární akční RPG, které znamenalo pohromu pro tlačítka myši, se v roce 2000 vrátilo, a i když bylo k domácím hlodavcům přívětivější (nebylo nutné mačkat tlačítko pro útok opakovaně), základní koncept hry zůstal zachován – zabít Diabla. Než se ale k němu dostanete, čekají vás čtyři kapitoly plné desítek, stovek, tisíců nepřátel, které musíte s jednou z pěti vybraných postav překonat.

Dvojka byla oproti jedničce výrazně delší, postavy rozmanitější a jejich vývoj různorodější. Ať už se jednalo o Amazonku, barbara, paladina, nekromancera nebo čarodějnici, každá měla vlastní schopnosti, vlastní strom dovedností a bojovou strategii. Pokud by vám nestačily první čtyři akty, součástí kompilace je i datadisk, který přidává další kapitolu a dvě nové postavy. Zábava na desítky hodin zaručena!

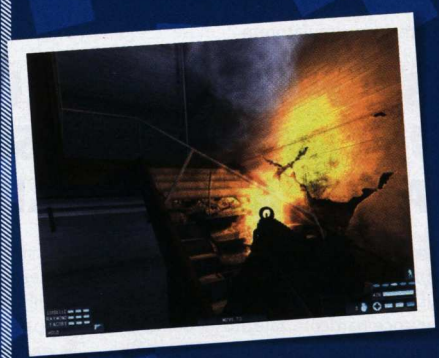
DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE PC 1/07

[Platforma] PC **[Žánr]** Akční RPG (hodně akční a málo RPG) **[Výrobce]** Blizzard **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2000+2001 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 249 Kč **9,0**

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Poznat fanouška série Rainbow Six kdysi nebyl problém. Těžko byste našli jiného člověka, který dělal několikaminutové brífinky za zkoumavého prohlížení mapek a struktury větracích šachet i před cestou na záchod, aby vše klaplo na jedničku. Doba hardcore hratelnosti je však tatam a potomci série Rainbow Six se posunuli blíže masám.

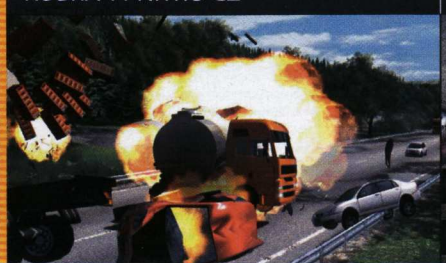
V Lockdownu se sice opět stanete velitelem jednotky (dokonce v kůži samotného Dinga Chaveze, hrdiny mnoha románů od Toma Clancyho), který řeší zapeklité problémy ve světě plném teroristických hrozeb. Budete zachraňovat unesené politiky, zajišťovat biologické zbraně a bojovat proti teroristům. Budete také umírat, a to často. Přesto je díky mnoha speciálním prostředkům (rentgenové vidění skrze zdi apod.) a přítomnosti životů (!) hra jednodušší než její předchůdci. Původní atmosféra je sice pryč, hrdinské Call of Duty ale nečekejte.



[Platforma] PC **[Žánr]** Taktická akce **[Výrobce]** Red Storm Entertainment **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 299 Kč **7,0**

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Propadl Civilizaci, říká si Alžběta a bojuje s Mongoly

KOBRA 11 NITRO CZ



Další z her na motivy populárních německých seriálů, která však těžko zaujme běžné hráče.
[PC] [TOP Distributor] [299 Kč]

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE CZ

Lehce nadprůměrné RPG, které se snažilo sesadit Fallout z trůnu (neúspěšně).
[PC] [Cenega] [199 Kč]

IL-2 STURMOVIK

Původní verze známého leteckého simulátoru.
[PC] [Playman] [299 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

76 FINAL FANTASY XII
PS2

78 CRACKDOWN
XBOX 360

80 WARIOWARE: SMOOTH MOVES
WII

82 VIRTUAL CONSOLE
WII

85 RED STEEL
WII

86 METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
PSP

87 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN
NDS

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

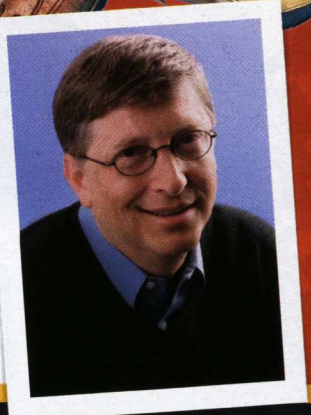
NÁVRAT DO MINULOSTI

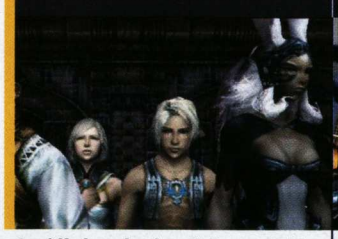
Koupit si novou konzoli za pěkných pár tisíc a následně na ní hrát tituly staré dekádu či dvě, zní jako vrchol snobství. Prohánět místo nejnovějších nablýskaných pecek postavičku zhruba dvakrát dva pixely po neustále se opakujících čtyřech úrovních za zvuků 8bitového pípání, je prostě šílenství. Jenže malý záchvat šílenství si může čas od času prožít každý a ani my nejsme výjimkou. Tento měsíc to díky Virtual Console v redakci vypadalo jako na srazu důchodců. Neustále smutné posmrkávání a nekonečné reptání nad tím, jak v mládí byly všechny ty hry nějak zábavnější. Podobné náladě můžete propadnout také. Stačí si přečíst náš tématický článek o službě Virtual Console na Wii a ponořit se do nekonečných hlubin nostalgie.

Ovšem pokud se neradi patláte v minulosti a raději hledíte vstříc zářné budoucnosti, máme i něco pro vás. I když v případě sci-fi akce Crackdown ta budoucnost zas tak zářivá není. Ani válkou zmítaný svět Ivalice nevypadá jako ideální místo na dovolenou. Přesto bychom v přelomové a ďábelsky dokonalé Final Fantasy XII udělali výjimku a do magicky fantaskního světa se v mžiku přestěhovali, válka neválka. Nebo se podíváte do Jižní Ameriky za Snakem v novém díle série Metal Gear Solid? Vlastně ani taková exkurze po Drákulově hradu by nebyla marná, zvláště, když v něm vystavují Portrait of Ruin. Tedy další díl populární Castlevanie. Tento měsíc je prostě opět z čeho vybírat.

BILL GATES POVAŽUJE ZA NEJVĚTŠÍHO SOUPEŘE NINTENDO

Zvláštní, jeden by za největší konzolové rivaly považoval Sony a Microsoft, díky jejich podobné strategii, ovšem známý zakladatel softwarového giganta to tak nevidí. V nedávném rozhovoru totiž uvedl, že na největšího soupeře Xboxu 360 považuje Nintendo. Podle něj je největším překvapením síla Nintenda na poli handheldů a úspěch konzole Wii. Ovšem vzhledem k tomu, že daný rozhovor poskytl japonské televizi Tokyo TV na výstavě CES, není jisté, zda se nevyjadřoval pouze o situaci na trzích země vycházejícího slunce. Na tomto území totiž Microsoft už podruhé propadl a Xbox 360 je navzdory časnému startu daleko za konzolemi Wii i Playstation 3. Každopádně situace ve světě next-gen konzolí (nebo už spíš this-gen) je rozhodně zajímavá a čím dál víc se potvrzuje předpoklad, že tentokrát to nebude pro Sony taková selanka.





[76] FINAL FANTASY XII

Geniální a vskutku přelomový díl milované série | PS2 |

[78] CRACKDOWN

Budoucnost není růžová, možná červená – krví | Xbox 360 |

[82] VIRTUAL CONSOLE

Podlehněte nostalgii | Wii |

[88] MGS: PORTABLE OPS

Zaplňte si mezery v osudu Big Bosse | PSP |

FINAL FANTASY XII

Prospěla změna legendární sérii? Ano!

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 1/07

Je to rozloučení s Playstation 2 ve velkém stylu. Ačkoliv Square-Enix popudil v poslední době mnoho milovníků série vařením nastavované kaše ze sedmého dílu, u plnohodnotného pokračování jasně ukázal, kdo je na poli JRPG (japonských RPG) králem.

Krutý začátek

Království Dalmasca slaví. Králova dcera, princezna Ashe, se vdává. Netuší, že její vyvolený, princ Rasler, stráví svatební noc mimo její komnatu, nenapadlo by ji, že v dlani bude za pár hodin svírat místo jeho ruky meč. Ale Dalmasca je již odsouzena. Dvě velmoci světa Ivalice, impéria Archadia a Rozzaria, se pokoušejí každá získat co nejvíce území. A Dalmasca se nachází přesně mezi nimi. Davy do ocele zakutých bojovníků všech možných ras svádí krutý boj na zemi, zatímco nad jejich hlavami svištĺ bizarní stíhací bombardéry, marně se pokoušející prorazit ochranný magický štít. Meče rozhodnou. Zavraždění mágové padají k zemi a štít se otevírá. Princ bojující v sedle bitevního chocoba padá střelou nepřátelského lučištníka. Mladé manželství skončilo a brzy skončí i svoboda Dalmasky.

O dva roky později. Král byl zabit, princezna prý také, Dalmascu ovládají okupační vojska. Poznáváte zemi, v níž žije první z hlavních hrdinů hry, sedmnáctiletý Vaan, dítě ulice a zatím bezvýznamná postava. Kola příběhu se začínají roztáčet. Ne však tempem, na jaké jste u série Final Fantasy zvyklí. Točí se pomalu jako u rozjíždějící se parní lokomotivy. Tentokrát děj neklíčkuje, neprochází stálými zvraty a není naplněný filosofickými zamyšleními nad podstatou jednotlivých postav. Je přímější, snad i akčnější. Protože teď jste ve skutečné válce, v oné obří mašinérii, kde jedinci představují jen pouhá kolečka.

Hře dominuje svoboda

Od počátku je sympatické, že pro postavy autoři nenalajnovali dráhu hrdinů, ale je to osud, který si s nimi pohraje. Vše začíná tím, když se Vaan, který okupanty nenávidí, rozhodne svérázně jim uškodit. Krádeží. Jenže vniknutím do komnat paláce, v němž nyní sídlí hlava okupačních jednotek města Rabanastre, se dává celá lavina do pohybu. A ta s sebou Vaana strhne.

Teď by bylo dobré si povědět o unikátní vlastnosti Final Fantasy XII. Vaan a jeho přátelé sice strženi dějem jsou, ovšem striktní linearita tu chybí. Co to znamená v praxi? Hned na začátku Vaan odletí do dolů na létající kontinent. Vy ovšem po uložení pozice můžete v klidu nasednout na letišti na létající loď, která vás transportuje zpět do Rabanastre, tam vyhledáte gildu lovců monster, dostanete úkol a jdete do pouště lovit mutovaného vlka a jiné příšery. Až vás to přestane bavit, vrátíte se zpět na ostrov a pokračujete v ději.

Tuhle neuvěřitelnou vymoženost, která pro vás znamená v podstatě nikdy nekončící zábavu, převzala Final Fantasy XII po předchozím dílu. Jak známo, FF XI se vymkla tradici ještě více, jde o MMORPG, unikátní online svět. Svět, ve kterém se rozkládá obrovské území, jež ani nejde celé dobře prozkoumat. Svět plný měst a ruin, lesů i plání, hor i bažin. Právě zde se FF XII inspirovala a v podstatě nabídla zmenšeninu právě takového světa. Tedy světa, v němž můžete trávit desítky a desítky hodin jeho prozkoumáváním, lovem příšer nebo jen odhalováním jeho tajemství.

Je pravda, že nelze srovnávat obří prostory FF XI s lokacemi z FF XII. Zatímco v jedenáctém dílu se potulujete hodně dlouho lesem, než přijde loading, FF XII je rozsekaná na mnohem menší lokace. Před prací programátorů ale i tak smeknete. Lokace mají zúžená místa, označená na mapě jako jakési dveře, které v realitě vypadají jako zářící šňůry perel. Pokud se ale nacházíte na rovině, vidíte v podstatě donekonečna. Tenhle optický fígl vám dává pocit obrovských prostor, které tolik proslavily Oblivion. Pro srovnání, v obou hrách vidíte v dálce hrad, ovšem zatímco Oblivion vám při chůzi k němu pouze několikrát přes obrazovku hodí nápis loading a zacuká, ve FF XII proběhne pár klasických loadingů, jak je znáte ze starších dílů.

Je to velmi elegantní řešení. Umožňuje, aby se v lokacích programátoři mohli soustředit na ty nejmenší detaily, mohli je osídlit množstvím postav zvířat či lidí, spustit souboje a přitom se nedostat do křížku s klesajícím frameratem. Je možné, že by opravdu šlo celou FF XII streamovat, ale pokud by za to hráč měl zaplatit detaily, je toto lepší. Až zažijete, jak vichr zvedá písečnou bouři, nebo jak liják plní jámy v zemi, až budete obdivovat ty nejmenší detaily na stavbách i postavách, budete souhlasit.

Když parta bojuje sama

Stejně jako ve FF XI vás čekají souboje přímo ve hře, soubojovým obrazovkám odzvonilo. Je

„HRA, OD KTERÉ JEN TAK NEODEJDETE...“

INFO

[Žánr] JRPG
[Výrobce] Square-Enix
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.finalfantasyxii.com
[Cena] 1 999 Kč

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Final Fantasy XI **Nehodnoceno**
TES IV: Oblivion **9,4**
Final Fantasy X-2 **7,0**

[STÁLE KRÁSNĚJŠÍ]
Elegantní dobyvatel

[KAM SE HRABOU KONĚ]
Smrtící útok chocobí jízdy

[ZTRATÍ ŽIVOT I KORUNU]
Krále Dalmascy čeká krutý osud

[VAAN NA OBHLÍDCE]
Míra detailů ve hře šokuje

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Konečně hrál na své vyvolené – PS3

tu volná kamera, umožňující rotaci okolo postavy či postav, kamera, jak ji znáte ze série Splinter Cell. Bojovat budete různě. S jednou postavou, ale i čtyřčlennou skupinou, protože k trojici, kterou smíte mít v akci najednou, se může přidat tzv. host.

Zpočátku funguje systém souboje jednoduše. Necháte naběhnout čáru vaší aktivity a zadáte z menu příkaz. S možností pauzy tak pokračujete u všech členů. Ale to je jen začátek, než zvládnete systém gambitů. Pokud volný svět a souboje přímo ve hře představují prudkou změnu, gambity jsou absolutní revolucí. A jako obvykle, vše geniální je prosté. Představte si systém, kdy si vaše postava přečte virtuální sdělení. „Nejprve budu útočit na toho nepřítele, který napadá vůdce mé skupiny. Pokud někomu ze skupiny klesne energie pod 75 procent, uzdravím ho. Jestliže někdo bude zasažen jedem, poskytnu mu lék." Každé ze svých šesti postav, které lze vyměnit i při bitvě, můžete zadat dvanáct takových povelů. Zkuste si spočítat možnosti kombinací. Ano, už trojčlenná skupinka disponuje slušnou umělou inteligencí!

Samozřejmě máte kdykoliv možnost do boje zasáhnout a zvolit povel, který by vaše postavy „nenapadl", ale jinak je většinou necháváte bojovat samotné. Magie se dobíjí sama, takže je jasné, že se postavy udržují ve formě. Mít ve hře za každý souboj peníze, jste miliardáři. I tady zafungovala inspirace z FF XI. V boji získáte „jen" zkušenostní body a občas předměty z poražených. Ty pak jdete prodat, zatímco body investujete do tabulky licencí, což je chytře promyšlená destička, na které si pomocí bodů zaplatíte za tu či onu schopnost a zároveň se vám odkryjí možnosti další cesty rozvoje postavy.

Jestliže volný svět ve FF XII vyzývá ke svobodě v pohybu, totéž dělá tabulka licencí. Můžete si po ní kličkovat, jak chcete, a tím upravovat schopnosti postav. Protože pokud nemáte licenci na používání meče, zbytečně jste si ho kupovali. A tak je to s kouzly, HP body navíc, gambity a spoustou dalších. Plyne z toho také nutnost obměňovat postavy při spanilých jízdách po světě, aby jejich růst pokračoval vyrovnaně. Bojový systém obsahuje i summony, které nejprve musíte porazit a pak si je vyvolat, aby po nějakou dobu doprovázeli vyvolávače místo ostatních členů. Jsou zcela noví, nemají velkou moc, ale jsou úžasní! Pozor na učení limitních útoků, tzv. quickening! Nutné!

Na „dvanáctku" nezapomenete

Final Fantasy XII je krásná hra. Má patrně nejunikátnější svět ze všech dílů. Nabízí velmi slušný příběh a pro ty, kdo rádi tráví čas na subquestech, nekonečnou hratelnost. Přinesla novou zábavu ve všech oblastech, nový pohled na JRPG žánr. FF XII je jednoduše unikát. Hra, u které se každý z hráčů bude jejím světem toulat do té doby, než projde i ten nejposlednější chrám a dungeon, až bude moci říct, že porazil i finální, dobře skryté monstrum. A pak, až tohle vše udělá, pustí se do hry znovu. A pak znovu. Pokaždé zjistí, že má stále co objevovat. A hlavně, že ho to stále baví!

Z JAKO ZMĚNA I ZLEPŠENÍ

Můžete být tradicionalisty, kteří se vyžívají v JRPG s náhodnými souboji a nadevše milují příběh a perokresbu postav. Nic z toho FF XII nemá, ale přesto dojdete k závěru, že změna, kterou přinesla, je vítané oživení. Protože změna je život. A každý život je lepší než skomírání, které předvedla například FF X-2.

FINAL FANTASY XII

9,7

VERDIKT

- Mistrovský design
- Revoluční bojový systém
- V podstatě nekonečná hra
- Propracované do detailu
- Menší zaměření na charaktery

Final Fantasy XII je hra, u které můžete strávit stovky hodin. Přesto se ani chvíli nebudete nudit. Je doslova esencí úžasného designu, vynikajícího bojového systému a dospělého děje.

CRACKDOWN

Se zákony fyziky se budoucnost nemazlí

Nedejte na první dojem. Pravdivé rčení, které neradno podceňovat. Rozhodně platí i v případě Crackdown. Však se stačí podívat na samotný úvod, zpracovaný značně minimalisticky. Vypráví o městě jménem Pacific City drženém v pevném sevření tří mocných gangů. Policie je bezradná, ale naštěstí je zde Agentura – zvláštní organizace využívající v boji proti zločinu speciálně upravené agenty. A jedním z nich jste i vy. Vaše mise? Pozabíjet všech dvacet jedna zločineckých bossů a nastolit v Pacific City mír a pořádek. Tolik k příběhu.

Ne, že bych vám nechtěl prozradit více, ale jednoduše není co. Šok, údiv. Opravdu je toto hra z roku 2007? Jistě, nemusíme sice mít vždy obrovský a složitý epos ve stylu japonských RPG, plný osudem těžce zkoušených hrdinů, zániků světa a pochyb o samotné existenci vesmíru, ale chtělo by to alespoň něco. Jednoduché klišé, pár postav, hlavního hrdinu s aspoň náznakem osobnosti… jenže Crackdown nabízí jen několik jednoduše zpracovaných animací představujících gangy a jejich členy. A to je vše.

I první chvíle, kdy se chopíte ovládání svého herního alter-ega, vás nechají v rozpacích. Nasedáte do agenturního auta a tunelem vyjíždíte na světlo. A hele, přestřelka. Připojujete se na stranu obránců míru. Je to jako GTA, takže vám ovládání nedělá problém. Jen zaměřování protivníků je podivné. Vyřešíte jejich první várku a pokračujete dál. Krátký průzkum města… co dělat dál? Prý osvobodit agenturní zásobovací místo. Fajn. Minimapa v rohu ukazuje, kam jet. Výborně. Jsem na místě, ale kde je ten bod?

Kruci, někdo po mně střílí. Nevidím ho. A, támhle shora. Jak se tam zatraceně dostat? Zatraceně, kde jste zalezlí? Už to začíná lézt na nervy. Konečně. Všichni mrtví, zásobovací bod je náš. Co teď? Další projíždění městem. Prý, najdi nějakého bosse. Hmm, takže další bloudění. Pacifik City sice vypadá jako životem pulzující megapole, ale její prozkoumávání pomalu začíná lézt krkem. Asi to vypnu, GTA v budoucnosti, ale bez příběhu a misí? Děkuji, nemám zájem.

Tichá voda břehy mele

Takové pocity se objeví po několika desítkách minut hraní. Byla by však chyba nedat Crackdownu druhou šanci. Stačí chvíle a hra se před vámi rozvine jako poupě růže. Stačí moment a Pacific City bude vaše. Jenom musíte rozvinout své speciální agentské schopnosti. Patří mezi ně obratnost, řízení, fyzická síla, výbušniny a střelba. Kromě obratnosti se všechny vylepšují zabíjením. Zní to divně, ale je to tak. Stačí zastřelit, přejet, ubít protivníka a posbírat hejno ikonek, které z něj vypadnou. Pak už jenom musíte danou činnost provádět dostatečně dlouho.

Vylepšení na sebe nenechá dlouho čekat. Vaše schopnosti přesáhnou lidské hodnoty. Dvěma údery pěstí zabijete protivníka, zvednete nad

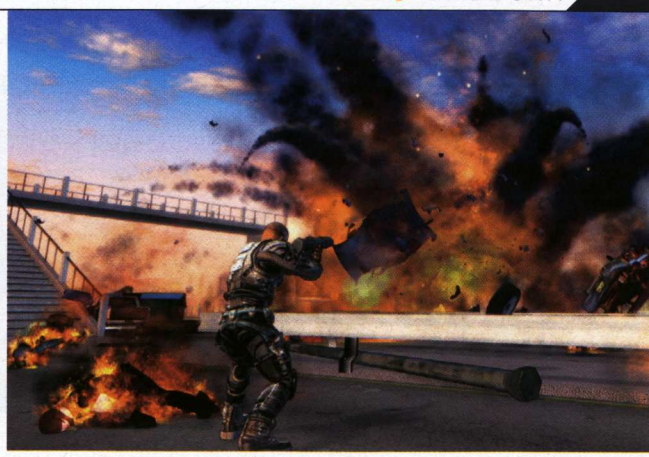
INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Realtime Worlds
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] crackdownoncrime.com
[Cena] 1 599 Kč

PLATFORMA:
XBOX 360

KONKURENTI:
GTA: San Andreas **9,0**
Saints Row **Nehodnoceno**
True Crime New York City **7,0**

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků



[CHAOS]
Výbuchy, ohořelá těla, střelba…vítejte v Pacific City

hlavu kontejner, vaše střelba nabere na účinnosti, výbušniny na síle a dokážete z každého auta vyždímat větší výkon. Na vyšších úrovních se schopnosti ještě znásobí. Zvednete nad hlavu auto, praštíte protivníka a on odletí deset metrů daleko, vozidla jezdí ještě rychleji.

Obratnost, to je třešnička na vrcholu dortíku. S lepší obratností dokážete běžet rychleji a skákat výš. Zatraceně výš a dál. Můžete přeskakovat ze střechy jednoho paneláku na druhý, po strmé skále, běžet rychle jako auto… a pokračuje tím vaše přeměna v něco, co známe pod označením superhrdina. V takový okamžik kouzlu hry propadne každý s alespoň pár promile komiksové krve v žilách. Není nad ten pocit, když se řítíte napříč městem, zběsile skáčete ze střechy na střechu a necháváte běžné smrtelníky plahočit se po chodnících. Díky superschopnostem získává Crackdown nový rozměr. Vše je několikanásobně zábavnější než na začátku. Konečně dokážete ocenit propracovanost, živost a gigantičnost celého města.

Přesuny z místa na místo se stávají divokým mixem běhání, skákání a jízdy autem podle toho, co je zrovna nejvýhodnější. Scény, kdy zastavíte uprostřed mostu, vylezete z auta a skočíte dolů, protože je to tak prostě blíž, jsou na denním pořádku. Stejně jako okamžiky, kdy do davu dotěrných protivníků mrsknete dodávku, jedním granátem srovnáte se zemí celé parkoviště, či svým kopem minete protivníka a odkopnete vedle stojící kamion o deset metrů dál. Ano, Crackdown je nereálný, ale díky tomu i neskutečně zábavný.

Forma vítězí nad obsahem?

A mohl být ještě daleko zábavnější. Stačilo jen přidat nějaký příběh. Takhle se v určitých okamžicích, kdy je zrovna další úroveň schopností daleko, nudíte. Pacific City sice nabízí tři rozdílné čtvrtě, ale jen máloco se v nich dá dělat. Najdete zde rozdílných 21 bossů, ale jejich likvidace obvykle postrádá myšlenku. Jsou tu rozesetá místa, kde se provádějí závody buď po svých nebo dopravním prostředkem, ale ty vždy nabízejí to samé – souboj jen proti času. Narazíte i na místa pro kaskadérské kousky, ale toť zhruba vše. Pro jednoho hráče velmi chudá nabídka. Naštěstí Crackdown nabízí i kooperativní hru, která se může snadno změnit ve vzájemnou likvidaci místo spolupráce. A rozhodně není nezábavné po sobě házet přívěsy nákladáků.

Crackdown působí dojmem, že devět desetin času tvůrci strávili navrhováním Pacific City a na zbytek už jim tak nějak nevyšel čas. Skutečně zdejší metropole překonává všechny předchozí pokusy. San Andreas je možná rozsáhlejší, ale rozhodně nevypadá tak věrohodně živě. A to je Crackdown z budoucnosti. Svůj díl na tom má velký počet aut a civilistů v ulicích, střídající se den a noc a hlavně skálopevný frame-rate. Ve hře to opravdu hodně vybuchuje a spousta věcí létá vzduchem, ale obraz se netrhá. Cel-shade technika a zvolené výrazně pastelové barvy působí svěžím a neokoukaným dojmem, míra detailů často velmi příjemně překvapí. Třeba změna vizáže vašeho agenta při postupném zlepšování schopností. Dravou akci musí doplňovat neméně dynamická hudba. Tvůrci si toho byli vědomi a namíchali soundtrack z licencovaných skladeb.

Technické zpracování je na vysoké úrovni, až na občasné problémy s kamerou. Hra je navíc česky lokalizovaná, což je další, pro někoho bezvýznamné, pro jiného důležité plus. Nebýt zásadního přehmatu s absencí rozumné náplně hry, jednalo by se o vážného konkurenta GTA, který by legendu v řadě ohledů předčil. Současný výsledek je však pouze zajímavou alternativou, která často nudí. A to odpustit nelze.

ŠOK, ÚDIV. OPRAVDU JE TO HRA Z POČÁTKU ROKU 2007?

[TEREŇÁK]
S tímhle autem ani nemusíte mít řidičák

CRACKDOWN **7,9**

VERDIKT

- Obrovské město
- Technická stránka hry
- Super schopnosti
- Spousta chytrých nápadů

- Stereotyp
- Nulový příběh a výprava
- Občas kamera

Crackdown je jako jízda na horské dráze – pomalé pasáže se střídají s divokou jízdou, přičemž výsledkem je nakonec mírně nakyslá pachuť v ústech a rozbouřená hladina adrenalinu.

INFO

[Žánr]
Zábavná kolekce miniher
[Výrobce] Nintendo
[Distributor v ČR]
Conquest entertainment
[Homepage]
wii.nintendo.com
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: WII

KONKURENTI:
Rayman: Raving Rabbids **8,3**
Wii Sports **7,6**
Wii Play **6,0**

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Další kolekce miniher, vzdychne majitel konzole Wii. Ale jaká, dodává nadšený recenzent

WarioWare zatlouká do země poslední zbytky nedůvěřivosti a strachu z využití ovladače, který měl být revoluční, ale jehož možnosti stále zůstávají neznámou. Téměř jako by se Nintendo pokoušelo podstrčit vývojářům nenápadný návod, kterak k nové konzoli i způsobu ovládání přistupovat. Ačkoliv totiž máte před sebou „jen" další z kolekce miniher pro rozveselení (už čtvrtou po Wii Sports, Wii Play a novém Raymanovi), WarioWare je unikát, jenž nabízí spoustu nového a neokoukaného.

Je téměř zbytečné zaplácnout několik řádků úvodem a seznámení se světem WarioWare, kteří fanoušci Nintenda dobře znají. Jenže Wii je unikát, láká nové hráče, pro které budou mít následující řádky cenu zlata. Tedy popořadě. Nečekejte plnohodnotnou hru, jen kolekci mini-, možná téměř mikroher. Odehrává se v obřím městě, na němž se postupně objevují nová místa a výzvy, jimž můžete podlehnout. Každá ze série miniher je zde uvedena originální, často vtipnou animací, v níž se objeví známé a dlouhá léta existující postavičky z univerza firmy Nintendo. Jenže pak přichází čas akce – spouští se jednotlivé úkoly, jejichž dokončení musíte zpravidla zvládnout za pouhých pět sekund, a na závěr boss. Cílem je vystačit se čtveřicí životů a probít se dál, vstříc novým výzvám a minihrám, jichž hra obsahuje více než dvě stovky.

> **ZÁBAVU A INTENZIVNÍ ZÁŽITEK ZARUČUJE SPÁD HRY**

Trháme chloupky z nosu

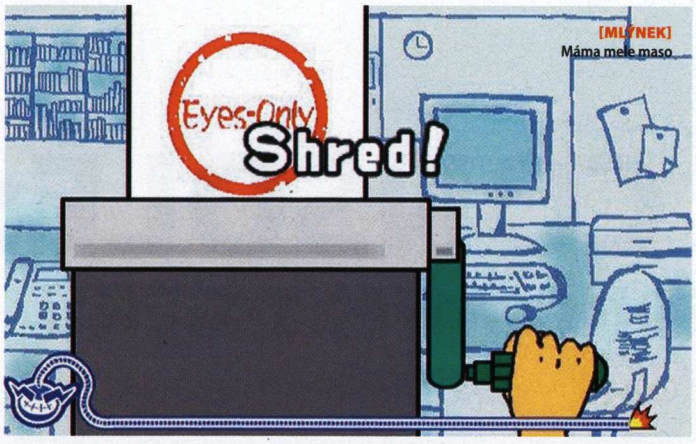
Studnice nápadů mateřského Nintenda je (díky bohu) nevyčerpatelná. Když píši tyto řádky, v hlavě mám solidní guláš, pomíchaný desítkami méně či více úchylných (jemněji řečeno roztodivných) úkolů. Tvůrci zabrousili snad do všech oblastí a jejich nápady vám mohou připadat zvrhlé – přesně jako mojí lepší polovičce, která vytrhávání chlupů z nosu označila za nechutný nápad. Co naplat, někdy je vtipné i to, co může ve skutečnosti působit nepatřičně. Nemusíte mít ale strach ze špatné prezentace dospělejších úkolů: vše je podáno v cartoonové grafice, s nadhledem a patřičným vtipem, a WarioWare je bez váhání určen dětem i dospělým.

Nechodím kolem horké kaše, věřte mi. Ať vám nabídnu bůh-ví-jak-dlouhý výčet nápadů obsažených v minihrách, na papíře se nebudou jevit tak, jako ve skutečnosti. Vyzkoušíte si holení zarostlého muže pomocí pohybového ovladače, budete sprintovat s několikapixelovým panáčkem, nadhazovat zeleninu v pánvičce, zkoušet udržet balanc postavičky na velkém balónu a přijde čas úkolů hodných pravých siláků: přeřezávání klád, zatloukání hřebíků apod. Ač se to zdá být téměř nemožné, každá, i sebeobyčejnější věc lidského života zde může být zastoupena. Nepřipadá vám však všední, nudná, nenápadná. Zábavu a intenzivní zážitek zde bez výjimky zaručuje spád hry. Člověk nemá čas přemýšlet, snaží se za každou cenu splnit zadaný úkol v časovém limitu – aby se s odstupem divil, co všechno mu připadalo vtipné.

Není příliš podstatné, jaké nápady, ať již geniální či trapně jednoduché, tvůrci

WARION NAPŘÍČ ČASEM

WarioWare není sérií, která by se na konzolích mateřského Nintenda zjevovala poprvé. Jakkoliv se zdá, že nový způsob ovládání je kolekci miniher ušit na míru, WarioWare slibuje zábavu také na dalších platformách – vždyť svou premiéru si odbyl už v roce 2003 na stařičkém GBA (WarioWare Inc.: Mega MicroGame$), kde vyšel také další díl v roce 2005. Mezitím WarioWare doputoval na GameCube a předloni také na dotykový displej handheldu NDS. Ve stínu kolekcí miniher dnes zůstávají Wariovy (bez výjimky kvalitní) pokusy o dobytí plošinovkového světa. Temné Mariovo alter ego se stalo hrdinou hopsací série Wario Land, jež postupně vystřídalo tři platformy – Game Boy, Game Boy Color a Game Boy Advance.



Kamil Gric, šéfredaktor
V prosinci zjistil, že už nedokáže odpočívat - lenošení ho nudí

do hry vložili. WarioWare exceluje především v způsobu, jakým se „chopil" pohybového ovladače, jenž ve hře získává dosud nevídané použití. Věřte mi, nikoho, ani vás nebo nás v redakci, nenapadlo, kolika různými způsoby lze Wiimote uchopit. Nejen klasicky jako dálkový ovladač, můžete jej volně položit na ruku (v mezihrách, v nichž musíte udržet balanc), vyzkoušíte si samurajskou pózu vytahování meče, budete Wiimote svírat dvěma prsty jako pero nebo klíč, abyste jeho pohybem odemykali dveře a ořezávali tužku. Jenže to není ani zdaleka vše a podobných „póz" hra nabízí téměř dvě desítky. Wiimote si v pozici „Elephant" přilepíte na nos, abyste jeho pohybem sbírali jabka ze stromu a vraceli je do košíku, budete s ním točit také jako s klikou od mlýnku na maso. A tak bych mohl pokračovat dál a dál.

Kdo chce, chyby najde

Když sečtete nápady obsažené v mezihrách, vynásobíte je exkluzivními způsoby držení a ovládání, získává WarioWare primát v těžké konkurenci ostatních kolekcí miniher. Jistě, nemůže se měřit s prezentací Raymana, který se přece jen tváří jako plnohodnotná hra, a pro proniknutí do tajů ovládání nové konzole je zase vhodnější Wii Sports, jež snáze probudí vaše sportovní já. Přesto je WarioWare unikátní mix, který mohl vystoupat až k výšinám – k titulu nejzábavnější hry z první vlny. Nestalo se tak.

Jedním z nepřátel hry je zde čas. Před začátkem dané minihry vám hra formou obrázku napoví, jaký způsob ovládání je vyžadován. Následuje rychlé přebliknutí a hráč musí během několika sekund pochopit, co od něj aktuální úkol vyžaduje – a v mžiku to také splnit. Nesčetněkrát nepochopíte záměr tvůrců nejen napoprvé, ale ani při opakovaných pokusech, co hůře, některé hry jsou už v základu špatně navrženy (a jindy vše komplikuje nepatřičné grafické zpracování). Jde však jen o zdechliny v moři plném zdravých nápadů, dojem ze hry jako celku ovlivňují pouze nepatrně.

Horší je to s herní dobou, kterou zde (jako ve všech kolekcích) můžeme hodnotit dvěma způsoby. Mluvíme-li o zábavě pro jednoho hráče, nabízí WarioWare jen omezený způsob vyžití. Nedá se říct, že by plnění miniher v osamění (a bez okukujících lidí) nepůsobilo zábavně – konec konců, většinu času jsem u hry strávil právě takto. Ať tak či onak, k dokončení veškerých miniher postačí několik krátkých hodin, v horším případě jediné odpoledne. Minihry jsou alespoň dostupné (typicky v trojici variant), není tedy problém se k nim vrátit. Ztrácí se tím však tolik ceněný spád hry, o němž jsem již hovořil. Už nejste postaveni před velkou výzvu, kdy nesmíte v průběhu několika sekund ztratit koncentraci: zde si jen zkoušíte vybranou minihru, bez potřebného nože pod krkem. A multiplayer, zde až pro čtyři hráče? Jeho trvanlivost je nekonečná, blbnutí s přáteli zábavné, takže taková Wii-klasika – nevím, co více dodat.

Vsedě i vestoje

Jako vše, i WarioWare je o přístupu ke hře. Přestože vás budou tvůrci vábit a lákat, že jejich hru je možné plně zvládnout pouze vestoje a s nutnými pohyby (jejich seznam obsahuje například dřepy), chytrá česká hlavička najde originální řešení miniher – a vše si vychutná v klidu a pohodlí křesla. Ztrácí se tím sice pohybový přínos hry, snáze však doceníte originalitu, která se ve hře skrývá. Chvályhodné je zejména tématické pojetí jednotlivých sérií miniher, kdy budete jednou procházet japonským dodžem, jindy si to „rozdáte" na fotbalovém stadionu (abyste sledovali milostný příběh fotbalisty a Mony), neodpustíte si návštěvu diskotéky a přijde také čas nostalgie a arkádových her. Ve všech případech vás kromě unikátního grafického ztvárnění (typicky v cartoonové grafice) čeká i odpovídající zvukový a hudební doprovod. Vysoká kvalita je v každém ohledu zaručena. Ale čekali jste popravdě něco jiného?

KDO VYHRAJE SOUBOJ MINIHER?

Každá z kolekcí miniher, jež se za pouhé dva měsíce od startu konzole Wii objevily již čtyři, má své přednosti. Vyhrát však může pouze jeden. Zatímco Wii Play jsme díky nižší kvalitě odstranili z výběru předem, finální rozhodnutí o vašem soukromém vítězi leží na vás – zde je alespoň výčet předností a nedostatků jednotlivých her.

WII SPORTS

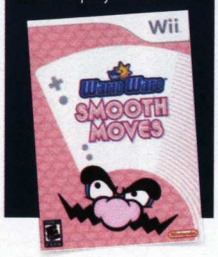
- vhodné pro proniknutí do tajů ovládání, minihry propracovanější než u WarioWare
- menší počet miniher, brzy omrzí, pro jednoho hráče neatraktivní

RAYMAN: RAVING RABBIDS

- dobrá herní prezentace, originální humor, řada nových nápadů
- nevyužívá možnosti ovladače tak jako konkurence

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

- více než 200 nápaditých miniher, originální využití ovladače, zajímavé vizuální zpracování, přidavná hodnota (odemykatelné bonusy)
- krátké pro jednoho hráče



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

8,4

VERDIKT

- Směsice nápadů s využitím pohybového ovládání
- Jednoduché, přesto funkční minihry
- Originální vizuální ztvárnění
- Humor, vtípky, zábava
- Tématické pojetí sérií miniher

- Krátké pro jednoho hráče
- Nesedne každému

WarioWare je s náskokem nejlepší směsicí herních i hratelnostních nápadů – škoda jen, že k nim nepřidává i trvanlivost při hře jednoho hráče.

VIRTUAL CONSOLE:
PĚT KONZOLÍ V JEDNOM NEXT-GENU

Pořiďte si do obýváku vlastní muzeum her

Už vás omrzel tenis a bowling ve Wii Sports a Zeldu máte projetou dvakrát dokola? Žádná další hra ze současné nabídky vás nezaujala? Nemusíte nadávat, že se v koutě pokoje práší na vaše Wii pořízené za těžce vydřené peníze. Stačí zaměřit pozornost na jednu z funkcí, kterou nová mašinka od Nintenda nabízí. Virtual Console. Stačí pár minut a můžete prohrabávat stále se rozšiřující knihovnou her, které už prověřil ten nejpřísnější soudce – čas. Co vlastně Virtual Console je? Zjednodušeně můžeme říct, že se jedná o systém emulátorů a internetovou službu, díky které si můžete za poplatek stáhnout a následně zahrát některou ze starých herních klasik.

Letití herní kmetové se tak znovu mohou ponořit do hlubin časů, kdy tráva byla zelenější a hry nápaditější a zábavnější. Nebo to tak někteří tvrdí. Nostalgie je prostě mrcha, která se vám vetře pod kůži a nedá vám spát, dokud se ke své dávné herní milence nevrátíte. Možná si s ní užijete dlouhé hodiny zábavy jako kdysi, možná s překvapením zjistíte, že tenkrát se vám zdála daleko hezčí a lepší. O tom se ovšem musíte přesvědčit sami. A my dnes pro vás máme malého průvodce, který by vám měl pomoci proniknout do světa Virtual Console.

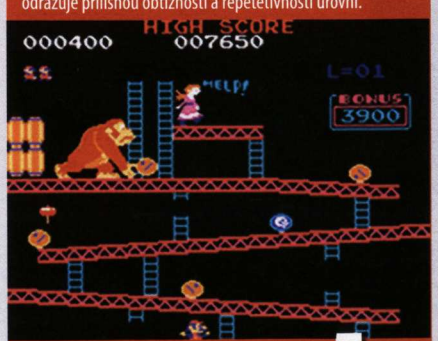
Startujeme

Než začnete prohánět Sonica či Maria po plošinkách, musíte překonat několik počátečních překážek. Nenechte se zmást, Virtual Console, stejně jako veškeré další kanály na Wii, je naprosto jednoduchá a intuitivní. Jenže už samotné připojení na internet může být určitý oříšek. Jak už jsme zmiňovali v recenzi na Wii, v současné době se lze dostat online jen přes Wi-Fi. Slibovaný USB LAN adaptér s klasickým RJ45 konektorem stále není

DONKEY KONG

[Platforma] NES
[Datum vydání] 1981

Legenda. První hra, ve které se představil proslulý Mario. Tenkrát to ovšem ještě byl truhlář jménem Jumpman. Jeho úkolem bylo zachránit dívku v nesnázích, kterou zajala zlá gorila Donkey Kong. Pokud si myslíte, že zachraňoval princeznu Peach, pletete se. V původní verzi to byla pouze Lady, později se přejmenovala na Pauline. V každém levelu začínáte v levém dolním rohu obrazovky a musíte překonat všechny překážky, jako jsou valící se sudy, výtahy, neposedné plamínky atd. Zkrátka plošinovka ve své nejryzejší podobě. Hra nabízela pouze 4 rozdílné úrovně, které se postupně opakovaly se stále se zvyšující obtížností. Díky chybě v programu se dokonce nedala ani dohrát. Dnes už odrazuje přílišnou obtížností a repetetivností úrovní.



PŘITAŽLIVOST DNES **5/10**

SUPER MARIO BROS.

[Platforma] NES
[Datum vydání] 1985

Plošinovka, která nese velký díl na úspěchu Nintenda, a hra, která vystřelila Shigeru Miyamota mezi herní legendy. Z Maria už se stal slavný italský instalatér a druhý hráč mohl hrát za jeho bratra Luigiho. Před zlým Bowserem jste zachraňovali princeznu Peach (v Americe byla dlouho známá jako Toadstool). Super Mario Bros. přinesli plynule scrollovací plošinovku s celou řadkou rozdílných úrovní. Tato hra vlastně nastavila standard pro všechny další díly, které slaví úspěch dodnes. Super Mario Bros. mají navíc co říci i dnes. Ostatně nedávný hit New Super Mario Bros. se od této verze nijak zásadně neliší. Lepší grafika, nižší obtížnost, nové nápady, ale jádro hratelnosti zůstalo stejné.

PŘITAŽLIVOST DNES **7/10**

F-ZERO

[Platforma] SNES
[Datum vydání] 1990

Akční futuristické závody podivných vznášedel. Rychlé tempo, chytlavá grafika a do té doby nevídaně kvalitní grafika upoutala pozornost spousty fanoušků a hra se po zásluze dočkala řady dalších pokračování na několika platformách. Dnes už bohužel sláva uvadla a série upadla do zapomnění. Rozhodně se o ní nemluví tolik jako o dalších hrách ze stáje Nintenda, jednoduše proto, že nám nemá tolik co nabídnout, byla překonána celou řadkou dalších podobných her (můžeme vzpomenout třeba Wipeout). Ale uvidíme, třeba se na Wii dočkáme reinkarnace.

PŘITAŽLIVOST DNES **4/10**

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

na trhu. Pokud nejste v oblasti s Wi-Fi pokrytím či nemáte vlastní Wi-Fi Router, stále je možnost se připojit pomocí Nintendo USB Wi-Fi adaptéru, původně určenému k handheldu DS. Ovšem v tom případě musíte mít celou dobu zapnutý počítač.

I když je možno si v nastavení Wii vybrat Českou republiku, nedělejte to. Dočkáte se pouze zprávy, že Connect 24 a Wii Shop není podporován. Bohužel, v tento okamžik neexistuje podpora online služeb. Ani není známé přesnější datum, kdy se dočkáme (Josef Kantor v rozhovoru Naostro uvádí „první polovinu roku 2007"). Každopádně nic vám nebrání zvolit si některou ze zemí, kde už Virtual Console funguje, jako třeba Velká Británie či Německo. Až se vám podaří úspěšně připojit k internetu, zamiřte na kanál Wii Shop, kde najdete spoustu zajímavostí včetně her pro Virtual Console. Jenže ve stahování vám brání ještě poslední překážka. Placení.

Bez peněž na Wii Shop nelez

Ačkoliv samotné internetové služby jsou zadarmo, za hry na Virtual Console pochopitelně musíte utratit nějakou tu korunu. Základním online platidlem jsou tzv. Wii Points, obdoba Microsoft Points z Xbox Live. Wii Points si lze koupit přes službu Shop pomocí kreditní karty, v obchodech budou také k dostání přednabité karty. U nás se sice oficiálně zatím neprodávají, ale s trochou štěstí je seženete na některém českém či slovenském e-shopu. Za 1 000 bodů dáte asi 10 eur, zhruba 280 korun.

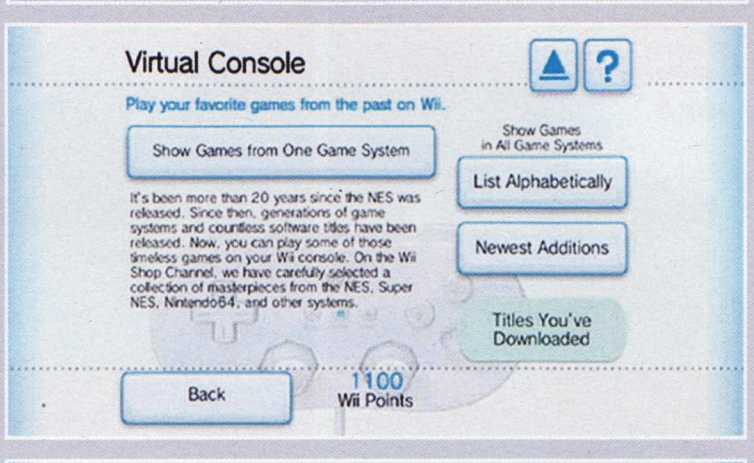
Cena her se liší podle platformy i jednotlivých titulů, za nejlevnější dáte 500 bodíků, za nejdražší v současnosti celých 1 000 Wii Points. V zemích, jako je třeba Německo, bude navíc možné vyměnit hvězdičky, které najdete ve většině zakoupených her, za Wii Points. Český Nintendo Klub bohužel tuto službu nenabízí. Kdo ví, třeba se dočkáme v budoucnosti. Cena za jednotlivé hry je totiž docela vysoká. Zvlášť když si uvědomíte, že hru získáte pouze v digitální podobě.

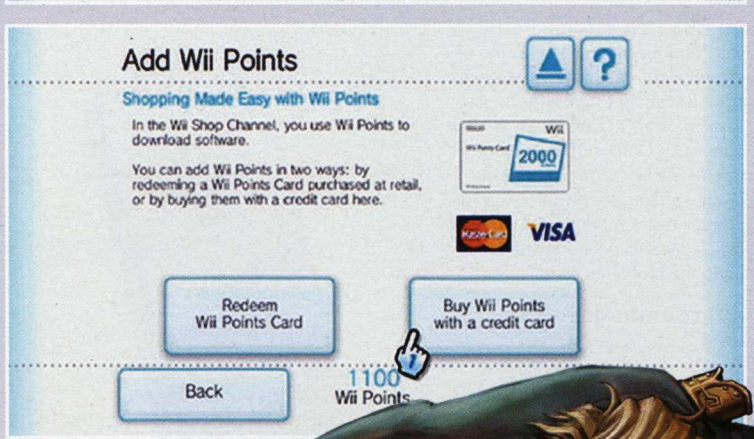
Bohatá nabídka

Pokud se vám zdárně podaří připojit na kanál Wii Shop a nabijete si svůj účet potřebnými body, zvládnete si bez problémů vybrat a stáhnout požadovanou hru. Ty se ukládají na vnitřní 512 MB flash paměť či SD kartu. Velikost her se liší, orientačně se dá říci, že mají od 1 po 32 MB. Záleží na platformě i samotné hře. Jakmile si jednou za hru zaplatíte, můžete si ji na svoji Wii stahovat znovu bez omezení. Ovšem na jiné než vaší konzoli nepůjde spustit. Každá nově stáhnutá hra si pro sebe zabere jeden kanál a není nic snadnějšího, než ji dvěma stisknutími tlačítka spustit.

V tento okamžik nabídka her na Virtual Console čítá 37 kousků, přičemž k přidávání nových dochází zpravidla v pátek o půlnoci. Zahrát si můžete tituly ze tří předchozích konzolí od Nintenda – tedy NES, SNES a N64 (Wii je i zpětně kompatibilní s hrami na GC), které doplňuje Sega Mega Drive a poněkud méně známý Turbografx. Nemá smysl vyjmenovávat všechny hry, některé vybrané najdete v boxících rozesetých všude kolem. Rozhodně se jedná o pestrou nabídku, které pochopitelně dominují klasiky od Nintenda. Ovšem ani Sega či Turbografx se nenechali zahanbit a při vyřčení jmen R-Type, Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Bomberman či Ecco the Dolphin skápne nejedna slza při vzpomínkách na tato dnes už kultovní dílka.

Do budoucna se pochopitelně bude sbírka jen a jen rozrůstat, přičemž podporu slíbila celá řádka third-party tvůrců a mnozí se snaží získat práva i od dnes už neexistujících firem. SNK slíbilo přivést na Wii svoji sérii Samurai Showdown a další hry, Midway poskytne Mortal Kombat atd. Nedostatku her se tedy rozhodně bát nemusíte. To spíš jiných problémů. Konkrétně nedostatečné konverze z NTSC do PAL. Celá řádka her běží pouze v 50 Hz v neoptimalizo-





SUPER MARIO 64

[Platforma] N64
[Datum vydání] 1996

Další plošinovka s Mariem, která vešla do dějin. Tentokrát nejen díky vybroušené hratelnosti, ale hlavně plně 3D grafickému kabátku. Jednalo se o jeden z launch titulů pro N64 a prodalo se jej neuvěřitelných 11 milionů kusů. Vaším úkolem nebylo nic jiného, než (opět) zachránit princeznu Peach před Bowserem. Tentokrát se ovšem nejednalo o klasickou lineární plošinovku. Zámek princezny sloužil jako centrální bod, odkud jste se vydávali do jednotlivých světů sbírat hvězdičky nutné pro odemčení dalších úrovní. Na podobném principu fungoval i Super Mario Sunshine na GC. 3D představovalo opravdovou revoluci a Super Mario 64 dodnes patří mezi nejlepší plošinovku všech dob. Pokud už není přímo tou nejlepší. Vylepšená verze patřila i mezi jednu z prvních her na NDS.

PŘITAŽLIVOST DNES **9/10**

SONIC THE HEDGEHOG

[Platforma] Sega Mega Drive
[Datum vydání] 1991

Přímý konkurent Maria sloužil, vlastně stále slouží, jako maskot firmy Sega. Nadzvukový ježek Sonic patřil do škatulky plošinovek, ale dodal jim celou řadu inovativních nápadů a hlavně do té doby nevídaný pocit rychlosti. Co je pro Maria princezna Peach a Bowser, to je pro Sonica zlý dr. Eggman a drahokamy chaosu. Na rozdíl od jiných plošinovek stavěl Sonic na rychlém průchodu jednotlivými úrovněmi, různými loopingy a přemety dokázal zamotat nejednomu hráči hlavu. Hra navíc své kouzlo neztrácí ani dnes. Rozhodně víc než poslední nepodařené pokusy o Sonica ve 3D.

PŘITAŽLIVOST DNES **8/10**

R-TYPE

[Platforma] Turbografx
[Datum vydání] 1987

Další z nezapomenutelných klasik a rozhodně nejznámější scrollovací střílečka všech dob. Poprvé vyšla roku 1987 a od té doby navštívila celou řádku platforem a dočkala se tu více, tu méně povedeného pokračování a remaku. Hráč zasedl do futuristické vesmírné stíhačky a při své cestě z levého kraje obrazovky na pravý musel postřílet úplně vše, co se mu postavilo do cesty. K tomu mu posloužila celá řada vylepšení zbraní. R-Type rozhodně nepatřil mezi nejlehčí hry. Aby jej pokořila, musela se většina hráčů nazpaměť naučit celé úrovně, kam kdy uhnout a jak vyzrát na bosse. Dnes podobně těžké hry tak často nepotkáte. Z hlavy mě napadá akorát Devil May Cry.

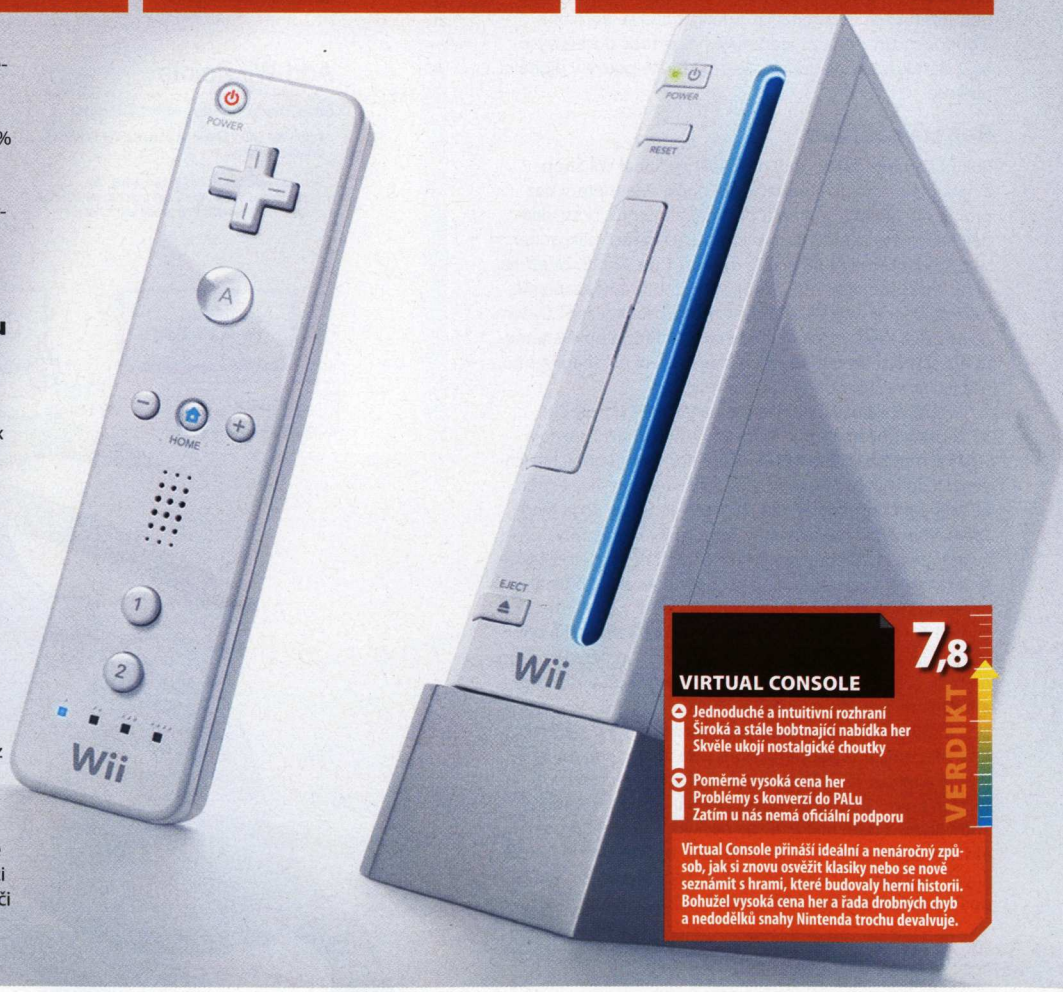
PŘITAŽLIVOST DNES **7/10**

vané podobě, díky čemuž jsou o něco pomalejší. Toho si ještě na první pohled všimnout nemusíte, neplatí to ale o okrajích, zabírajících asi 10 % obrazovky. Odfláknutou konverzí trpí hlavně hry na Mega Drive, na druhou stranu všechny tituly na Turbografx běží v módu 60 Hz. Američané a Japonci pochopitelně žádné podobné problémy nemají.

Zavzpomínejte na klasiku

Pokud se chystáte hrát staré pecky, nesmíte zapomenout na správný ovladač. Pomocí Wii-mote lze hrát tituly pro platformy NES, Turbografx a některé hry z Mega Drive. Ideálnějším řešením se tak zdá dokoupit klasický ovladač speciálně designovaný pro Virtual Console. Použít lze i joypad z Gamecube, ale podle oficiálních stránek Nintenda funguje u všech her na NES, SNES a N64, ovšem u Mega Drive a Turbografx pouze u některých.

Virtual Console má svoje temné stránky, ale jinak nabízí bezprecedentně nejsnadnější cestu, jak se dostat ke starým dobrým hrám, bez nutnosti oprašovat staré konzole a hledat zastrčené kazety s hrami. Cena není nejpřívětivější, problémy s konverzí do PALu též nepotěší, ale za tu zábavu to rozhodně stojí. Přeci jen, hry jako Sonic, Super Mario 64 či R-Type mají co nabídnout i dnes.



VIRTUAL CONSOLE **7,8**

VERDIKT

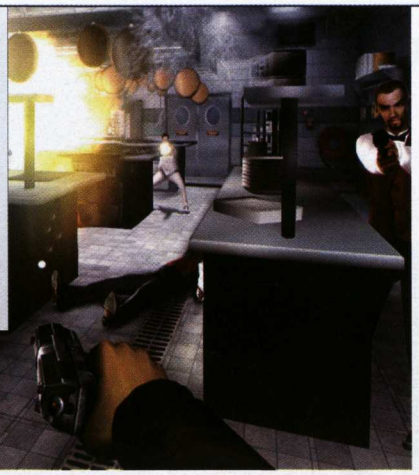
- Jednoduché a intuitivní rozhraní
- Široká a stále bobtnající nabídka her
- Skvěle ukojí nostalgické choutky
- Poměrně vysoká cena her
- Problémy s konverzí do PALu
- Zatím u nás nemá oficiální podporu

Virtual Console přináší ideální a nenáročný způsob, jak si znovu osvěžit klasiky nebo se nově seznámit s hrami, které budovaly herní historii. Bohužel vysoká cena her a řada drobných chyb a nedodělků snahy Nintenda trochu devalvuje.

INFO
[Žánr] FPS
[Výrobce] Ubisoft
[Distributor v ČR] Conquest entertainment
[Homepage] www.redsteelgame.com
[Cena] 1 999 Kč

PLATFORMA: WII

KONKURENTI:
Call of Duty 3 **7,5**
Max Payne **9,0**
Max Payne 2 **9,3**



[NIKDO NENÍ NEVINNÝ] Jak brzo zjistíte, nepřátelé oblékají ledacos – včetně uniforem pro číšníky

[PROSTITUTKA?] Na cestách za osvobozením své slečny potkáte všelijaká… stvoření

RED STEEL

Co oku lahodí, jazyku nechutná

Byli tací, kteří Nintendu bezmezně věřili. Francouzský Ubisoft vyznal platformě (tehdy ještě platonickou) lásku dlouhé týdny před tím, než si první hráči „Wiičko" skutečně osahali. Japonské přátele navíc obdaroval exkluzivním launchovým titulem, což je u jinak multiplatformě laděného vydavatele světlá výjimka. První týdny dávají Ubisoftu za pravdu (Wii válí), jeho tah s akční střílečkou s řadou asijských prvků ale neslaví očekávaný úspěch. Právem? Bohužel ano.

se v reálném světě mění v jedno z největších zklamání. Ovladač do hry převádí jen omezené množství pohybů: rychlým pohybem Nunchaku překazíte nepříteli útok, zatímco pomocí Wiimote útočíte – jenže ať mácháte, jak mácháte, do hry proniká jen čtveřice různých pohybů mečem. Stejně jako celá hra, i to vás zabaví jen na počátku. Jakkoliv vám nové ovládání (mimochodem, Red Steel je pro proniknutí do tajů ovládání FPS na Wii mnohem vhodnější než Call of Duty 3) dává pocit novátorství a snad právě díky němu přehlédnete první

Problém se skrývá také v samých základech hry. Jste bodyguard, který se snaží zachránit svou milenku v boji proti japonským gangsterům. A to je také vše pozitivní, co lze o příběhu říct. Dialogy jsou plytké a připomínají béčkový film, výpravě hry navíc nepřidají ani možná netradiční, přesto povrchní komiksové sekvence (už starý dobrý Max Payne v nich nabídnul větší porci hodnověrnosti a filmovosti). Ani když přimhouříte oči, Red Steel nepřerůstá v nadprůměrnou hru. Řada bugů znepříjemní postup hrou a hratelnost po

„BOJ S MEČEM LÁKAL BEZ OHLEDU NA VZTAH K USEKÁVÁNÍ KONČETIN: VE SKUTEČNOSTI ALE PATŘÍ K NEJVĚTŠÍM ZKLAMÁNÍM

Přitom vše začíná nevinně, ba i krásně. Red Steel majitele Wii upoutá coby nejlépe vypadající launchová hra – a člověk při pohledu na přebíhající obrázky stěží chápe, proč zde Call of Duty 3 graficky horko těžko konkuruje prvnímu dílu na PC. Malebné lokace v asijském stylu, navíc ve zcela zničitelném prostředí zabaví vaše oči, zatímco ruce pomalu podléhají jednoduchému systému ovládání. Red Steel využívá základního schématu ovládání (hrát jej lze pouze v kombinaci Wiimote a Nunchaku), k nimž přidává řadu drobných bonusů. Možnost zoomu jednoduchým pohybem Wiimote ovladače dopředu a dozadu, zpomalení času (tzv. focus mód) kombinací kláves, ale to netradiční přichází na řadu především v samurajských vložkách – boj s mečem, přesněji řečeno máchání s ovladačem.

Bohužel to, co při prvních prezentacích na letošní E3 lákalo každého bez ohledu na vztah k usekávání končetin, náznaky průměrnosti, časem pohlédnete hře do očí. A zříte pravdu.

Red Steel se dílem okamžiku mění v hru pro otrlé. V prvních hodinách vás možná nezaskočí rychle ubíhající životy (vždyť jsou v mžiku automaticky doplňovány), s dalšími minutami ale obtížnost roste nad únosnou mez. A hráč trpí. Nejde jen o dvojici zásahů, které postačí k vašemu úmrtí, za vším stojí také rozličnost prostředí. Zatímco zpočátku se před vámi rozprostírají menší koridory nebo nepříliš rozlehlé interiéry, časem se ke slovu dostávají několikanásobně větší prostranství – ulice, hangáry a mnohé další. Hráč je v nich zranitelnější, nepřátelé dostávají k rukám odstřelovací pušky a hra se chvíli co chvíli mění v hledání nepříjemně ukrytého protivníka. Ztrácí se tím spád i zábavnost. Pokud jsem R Steel v prvních minutách hodnotil jako sice neoriginální, leč návykový a zábavný počin, rázem pocity oscilují na opačném pólu.

čase naráží na nedostatek potřebných novací – opakující se schéma „rychlá přestřelka a po ní klání s meči" omrzí po dvou třech misích. Věřili snad tvůrci tomu, že nám jejich neandrtálské ztvárnění šermířských soubojů (v kombinaci s novým ovládáním) vydrží až do konce příběhu? Pak se spletli.

RED STEEL **5,8**

VERDIKT

- Ovládání
- Grafické ztvárnění v čele s explozemi
- Zničitelné prostředí
- Nedotažené nápady (boj s mečem)
- Plytký příběh i výprava
- Obtížnost v některých pasážích
- Chyby, chybičky

V prvních chvilích zábavná akce, to však jen díky novému způsobu ovládání a šermířským soubojům. Uplyne několik minut a pochopíte, že Red Steel je v jádru jen průměrnou střílečkou.

Kamil Gric, šéfredaktor
V prosinci zjistil, že už nedokáže odpočívat – lenošení ho nudí

[KOMBO]
Když je nejhůř, zaútočte společnými silami

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

Když jeden už na upíry nestačí

Castlevania patří mezi hry, o kterých byste řekli, že jsou tradiční. A teď nemluvím jen o tom, že kořeny této upíří série sahají až do konzolového starověku – k pradědečkovi jménem NES. Castlevania je tradiční svým stylem, zpracováním a kvalitou. Zatímco od dob GBA platí každý nový handheldový díl za tradičně dobrý, pokusy o 3D zpracování se nedají nazvat jinak než tradičně špatné. V Konami tradice ctí a dodržují, takže Castlevania: Portrait of Ruin pro NDS patří opět mezi povedenější kousky. I když na začátek vlastně musím říct, že Portrait of Ruin je tak trochu neobvyklý.

Nové pokračování staví na základech předchozích dílů. Zanese nás do světa lovců upírů, kteří bojují proti nekonečným inkarnacím samotného temného pána, jenž se vyznačuje dvěma zubařskými anomáliemi – tedy Draculy. Opět se připravte na osobitý a hlavně neuvěřitelně chytlavý mix RPG s klasickou plošinovkou. Nechybí známé postavy, známé zbraně, známé zrůdy a známé dovednosti. Jen hlavní hrdina je neznámý a neokoukaný. Tedy neznámí a neokoukaní. Jsou totiž dva. Jonathan Morris, vzdálený příbuzný rodu Belmontů, a mladičká kouzelnice Charlotte Aulin. Každá z postav ovládá vlastní druhy zbraní a disponuje unikátními dovednostmi. Jonathan se specializuje na boj chladnými zbraněmi, zatímco Charlotte spoléhá na sílu magie.

Možnost ovládat dvě rozdílné postavy a využívat jejich unikátních dovedností k překonávání nástrah zní sice na papíře velmi slibně, bohužel tvůrci tuto ideu nedokázali vyždímat absolutně dosucha. Asi v 90 % hry je absolutně jedno, zda hrajete za Charlotte či Jonathana, oba si v boji stojí zhruba stejně. Žádný z nich vlastně ani nedisponuje kritickou dovedností, díky které by vás hra nutila využívat danou postavu pro překonání překážky. Ano, na několika místech narazíte na nutnost kombinovat oba hrdiny – například odtlačení velmi těžkého předmětu, skákání na vyšší plošinky, stát na místě, zatímco druhá postava zmáčkne páku, boje s bossy… ale to se jedná pouze o občasné a střídmé občerstvení hratelnosti.

Na druhou stranu, základní herní mechanismy pracují naprosto perfektně a je vysloveně radost Portrait of Ruin hrát. Frekvence získávání nových zbraní, kouzel, dovedností a schopností zůstává natolik vysoká, aby dokázala motivovat k dalšímu hraní. Když už by se zdálo, že vše upadá do vyjetých kolejí, narazíte na příběhovou pasáž či nový obraz s originální úrovní. Portrait of Ruin se totiž hra nejmenuje jen tak. Po celé mapě je rozeseto několik obrazů, které fungují coby portály do jiných lokací. Navštívíte městečko, cirkus, poušť a další lokality. Změna prostředí funguje jako výtečná vakcína proti stereotypu a navíc dodává celé hře na objemu. Nová Castlevania je tak rozsáhlejší víc než kdy předtím. Navíc nabízí celou řádku vedlejších úkolů, několik konců a spoustu skrytých bonusů.

Portrait of Ruin obohacuje loňský Dawn of Sorrow po malých dávkách hned v několika ohledech, ať už se jedná o vylepšení grafiky či přidání online hry. Věčná škoda, že koncept dvou hrdinů tvůrci nevyužívali v hojnější míře, i když si o to vysloveně říkal. Přesto patří nová Castlevania mezi povedené tituly, které vás dokáží svojí intuitivností a okamžitou chytlavostí dostat do hry.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

MOŽNOST OVLÁDAT DVĚ ROZDÍLNÉ POSTAVY ZNÍ SICE SLIBNĚ, BOHUŽEL TVŮRCI TUTO IDEU NEDOKÁZALI VYŽDÍMAT ABSOLUTNĚ DOSUCHA

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Konami
[Distributor] Conquest
[Homepage] www.konami.com
[Cena] 1 699 Kč

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
Castlevania DS **9,5**
Castlevania: Curse of Darkness **6,9**
Metroid Fussion **9**

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

8,1

VERDIKT

- Dva hrdinové
- Rozmanité lokace
- Obrovská rozlehlost
- Instantní hratelnost
- Nevyužitý potenciál
- Jako obvykle chudší multiplayer
- Silná recyklace posledního dílu

Snaha o zásadní obohacení herního konceptu nevyšla podle představ, ale to neubralo tradičně vysoké hratelnosti.

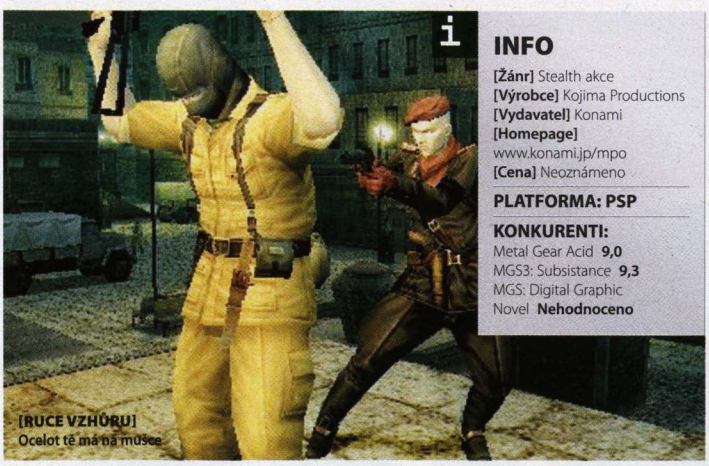
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Dost bylo tahových náhražek

Přiznejme si to. Ačkoliv Metal Gear Ac!d dvakrát uspěl se svou vizí tahové strategie, stále se jednalo pouze o jakousi jednohubku. Příjemné zpestření při čekání na to pravé „plnohodnotné" pokračování Snakeových dobrodružství. Je to tady. Konečně! Tedy… ne tak docela. Ačkoliv Portable Ops skutečně přímo navazují na poslední díl série a opět první housle hraje stealth akce, PSP verze přináší nádech originality a unikátnosti. Ostatně vzhledem k rozdílnostem v koncepci hraní na konzolích a handheldech je to více než pochopitelné.

s vyznačenými lokacemi, které můžete navštívit. Záleží na vás, kam se vydáte, protože na rozdíl od předchozích her máte až nevídanou volnost. Můžete vyrazit po příběhu a vrhnout se splnit úkol nutný pro další postup. Další možností je v prošlých lokacích plnit vedlejší mise, sbírat zbraně a vybavení či nabírat nové členy vaší soukromé armády.

I když je Snake expert na sólo operace, tentokrát se bez pomoci neobejde. Takřka kteréhokoliv protivníka lze získat do svých řad. Každý je jiný, má jiné vlastnosti a předpoklady. Některé můžete vzít s sebou do akce,



[RUCE VZHŮRU]
Ocelot tě má na mušce

INFO

[Žánr] Stealth akce
[Výrobce] Kojima Productions
[Vydavatel] Konami
[Homepage] www.konami.jp/mpo
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Metal Gear Acid **9,0**
MGS3: Subsistance **9,3**
MGS: Digital Graphic Novel **Nehodnoceno**

[KAČENKA]
Mno, věděl bych, jak i jinak odlákat pozornost

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

„NENÍ TO KARETNÍ AC!D, ANI KLASICKÝ METAL GEAR. PORTABLE OPS BEROU SÉRII DO NOVÉHO ŽÁNRU

Po Snake Eater vyplňují Portable Ops další obrovskou bílou plochu. Co se přesně stalo v sedmdesátých letech? Co bylo oním prvním impulsem, který vedl k incidentu Outer Heaven? Jak vznikli The Patriots? Proč se z hrdiny stal zrádce? Příběh přináší odpověď na spoustu otázek a rozhodně se jedná o nejsilnější aspekt hry. I kdyby se po hratelnostní stránce jednalo o naprostý propadák (jako že se nejedná), už jen kvůli dějové lince je hra povinností pro fanoušky série. Stylové ztvárnění story ve formě comicsu si nepochybně vychutnají i nováčci, ale spousta odkazů na familiérní postavy a události jim bez znalostí předchozích dílů unikne. Samotná náplň se ovšem stává do určité míry polem neoraným pro všechny.

Začínáte sice ve stylu stealth akce jakoby vypadlé z MGS 3: Subsistence, plížíte se podél stěn, bojujete pomocí techniky CQC, vyhýbáte se strážím nebo je pacifikujete, můžete lézt do krabic, schovávat mrtvá těla do skříní atd. Jakmile ovšem společně s Royem Campbellem (vábnička na fandy) utečete z vězení, přechází hra ve druhou fázi – taktickou. Dostáváte mapu další se hodí na průzkum, jiní pro vás budou budovat zbraně či usnadní léčení. Možnosti jsou široké, systém komplexní, ale velmi rychle přejde do krve. Fragmentování na malé, krátké mise je na handeldovou hru ideální. Pravda, není to ten lineární, příběhem hnaný MGS, což může někoho potenciálně odradit, ale Portable Ops vás stále dokáže udržet u displejů se silou sekundového lepidla a to je hlavní.

Portable Ops navíc nabízejí i zábavný multiplayer, který se podobá tomu u Subsistence, což enormně rozšiřuje herní dobu. Když si přidáme kvalitní vizuální stránku hry a brilantní soundtrack, ač ne z notového partu Harry Gregsona-Williamse, není těžké odpustit hře těch pár chyb. Za tu největší platí nepřátelské ovládání, které doplatilo na absenci druhé analogové páčky u PSP. Ale i na to se dá zvyknout. Stejně jako na výborný dabing (včetně hlasu Davida Haytera), který je žel bohu jen u komiksových scén. Rozhodně se však jedná o pokrok oproti MGA a podařené nasměrování série i do nové oblasti.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS **8,6**

VERDIKT

- Strhující příběh
- Budování týmu
- Velká volnost
- Multiplayer
- Skvělá grafika a hudba
- Frustrující ovládání
- Částečný dabing

Chytrá kombinace stealth akce s taktickými prvky okořeněná silným příběhem. Bohužel s ovládáním až moc náročným na mistrné zvládnutí.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

BLACK

Působivost, ohromení, adrenalin. To jsou hlavní přednosti holywoodsky zpracované akce z pohledu první osoby Black. Tvůrci jednoznačně vsadili na hráčovy emoce, pocit z nekončící akce a lásku ke zbraním. Black je plný až přehnaných efektů, naskriptovaných okamžiků, v nichž se dramaticky bortí okna i celé budovy, aby za svitu přehnaně zářivých paprsků slunce dopadly na zem a vyvolaly další destrukce a adrenalinové výjevy. Hra bohužel vsází pouze a jedině na ohromení touto podívanou a příliš zanedbává zbylé aspekty, které také patří k žánru. Příběh je primitivní, nepřátelé disponují pouze omezenou umělou inteligencí, již vyvažují svým počtem. Díky tomu je Black dosti náročnou záležitostí.

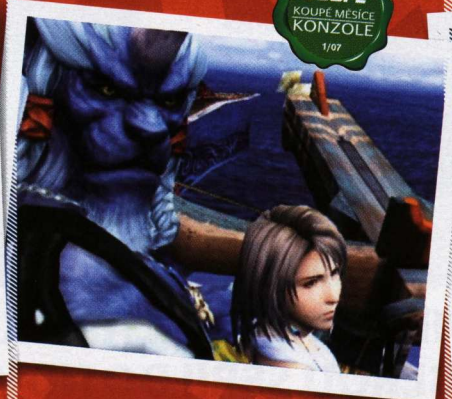
[Platforma] PS2 (Xbox) **[Žánr]** FPS **[Výrobce]** EA **[Vydavatel]** EA Czech **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** 799 Kč (999 Kč)

7,7

FINAL FANTASY X

Legendární japonská sága vstoupila na Playstation 2 se stejnou vervou jako její předchůdci. Díky novým technologickým možnostem nadchla všechny bez rozdílu. Nabízí opět tradiční velkorysý nášup většiny ingrediencí japonských RPG, obří svět plný desítek povinných i nepovinných úkolů zaobalený do tradičně vysoce nadprůměrného grafického kabátu. To vše na pozadí obrovského a monumentálního příběhu, který můžete chápat vícero způsoby. Lehce zamrzely poněkud rozvleklé souboje, které vyřešil až následující díl FF. Ten však zároveň přinesl mnohem více západní styl a zklamání mnoha fanouškům.

DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE 1/07



[Platforma] PS2 **[Žánr]** Japonské RPG **[Výrobce]** Squaresoft **[Vydavatel]** Sony **[Rok vydání]** 2003 **[Cena]** 599 Kč

9,0

PERFECT DARK ZERO

Pokud se o nějakém titulu hovoří jako o launchovém, zpravidla platí, že si jej hráči nedávají k obědu, ale spíše představuje jakousi přesnídávku. Každá taková hra vydaná spolu s novou konzolí totiž vykazuje znaky uspěchaného vývoje a nutných kompromisů. Perfect Dark Zero bohužel do této škatulky patří. Jedna z prvních her pro Xbox 360 sice nabídla premiérově skvělou next-gen grafiku, atraktivní hlavní hrdinku a spoustu dech beroucích efektů. Bohužel po stránce hratelnosti jen těžko překonala svého předchůdce z Nintenda 64. Grafická extáze je navíc dnes překonána dalšími tituly, proto lze hru doporučit pouze díky povedenému multiplaeru a proporcím svůdné Joanny.

[Platforma] Xbox 360 **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Rare **[Vydavatel]** Microsoft **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** 799 Kč

7,5

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Propadl Civilizaci, říká si Alžběta a bojuje s Mongoly

RIDGE RACER 6

Jednou z prvních her pro Xbox 360 byl také šestý Ridge Racer, ten však byl hned poražen konkurencí (PGR 3).
[Xbox 360] [Microsoft] [999 Kč]

UNDER THE SKIN

Nepovedená akce s komiksovou vizáží určená primárně dětem.
[PS2] [EA] [399 Kč]

L.A. RUSH

Lehce nadprůměrné závody s dovedně zpracovanými bouračkami.
[PS2] [Conquest] [799 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

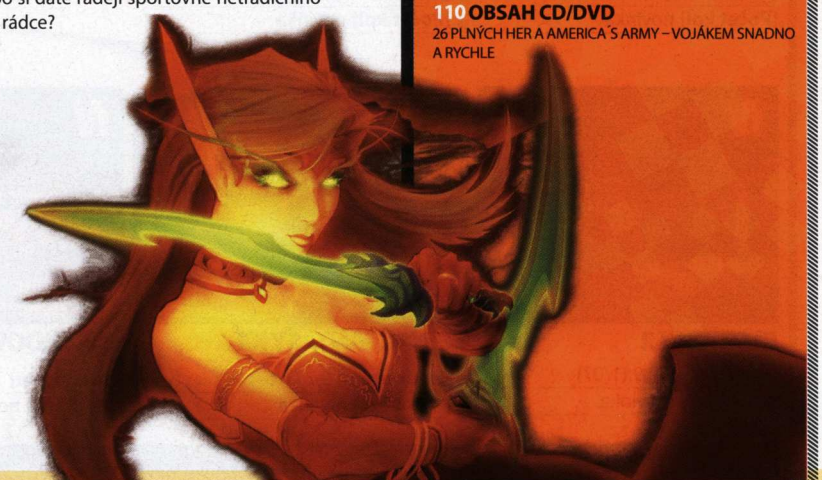
HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

NEXTGEN I NA PC

I když na tomto místě nechci přispět do oblíbené (a dost nesmyslné) debaty o tom, která platforma „je na světě nejkrásnější", pravdou je, že i PC čeká letos přechod na vyšší technologický stupeň. Pomalu a pozvolna se budeme setkávat s pojmem Windows Vista, jejž budou propagovat zejména první herní mohykáni, mezi nimiž by měli být například Alan Wake nebo Halo 2. Co přinese nové rozhraní hráčům? Zejména vylepšenou grafiku prostřednictvím rozhraní DirectX 10, ale také využití jejich výkonných grafických karet i v běžných aplikacích. Bližší informace a jedny z prvních obrázků z českých Vist (v době psaní tohoto sloupce stále exkluzivních) najdete v rozsáhlém článku v Bonus Zone. Dozvíte se vše, co potřebujete o novém operačním systému vědět, jaké novinky přinese, jaké jsou jeho nevýhody a co se v nových Windows navzdory slibům neobjeví. Nextgen PC sice přichází, ale naštěstí nic není tak horké, jak vypadá. S plným rozšířením systému se počítá v řádu jednoho až dvou let, takže zatím můžete zůstat klidu. Počet herních vydavatelů riskujících prodejnost „Vista-only" titulem zpočátku nebude velký.

PŘIPOJTE SE!

Aktuální číslo zcela opanovalo online šílenství. Za dva roky mu podlehly již miliony pacientů a jejich počet bude dále narůstat. Obzvláště protože se objevila nová mutace viru označovaná jako Burning Crusade. I když se ve světle úspěchů World of Warcraft může zdát, že dominanci online her nestojí nic v cestě, nic není tak růžové. Úspěch MMORPG od Blizzardů je vyvážen mnoha zrušenými a neúspěšnými konkurenčními projekty. A i když dnes jsou oznamovány další a další online tituly, většina zasvěcených si dobře uvědomuje, že uspět může jen několik nejlepších. Vývoj je tak do značné míry riskantnější než u „klasických offline her", které mnozí v prvotním pobláznění neomezenými možnostmi virtuálních světů poslali do předčasného důchodu. Kdepak, vážení – nic není tak černobílé, hráči si mohou vybrat, co jej jejich srdci bližší. A to nejen v obchodě, ale i v naší Bonus Zone. Je libo raději Rozšířený zážitek s tipy od redakčních WoW fanatiků, nebo si dáte raději sportovně netradičního Hráčova rádce?



90 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ. CO HRAJÍ V AMERICE?

91 KVIZ: JAK DOBŘE ZNÁTE WORLD OF WARCRAFT?
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O WORLD OF WARCRAFT

95 NOSTALGIE: FINAL FANTASY VII
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

96 NAOSTRO: JOSEF KANTOR, CONQUEST
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 HRÁČŮV RÁDCE – NETRADIČNÍ SPORTY
SPORT NENÍ JEN FOTBAL

101 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

103 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

104 WINDOWS VISTA
PROČ, KDY A ZA KOLIK?

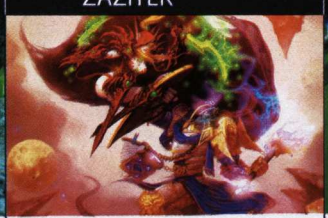
108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
26 PLNÝCH HER A AMERICA´S ARMY – VOJÁKEM SNADNO A RYCHLE

[90] HITPARÁDA

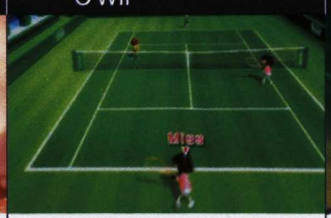
Která hra je nejlepší?

[92] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK



World of Warcraft

[96] VÁŠ ROZHOVOR O WII



Český distributor Nintenda odpovídal na vaše dotazy

[104] WINDOWS VISTA

Přichází nový systém i pro hráče

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

GOTHIC 3 (A)

[Hodnocení] 8,1 (Doupě 10/06)
[Počet měsíců v hitparádě] 3
[Hlasů] 30,2 %

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (B)

[Hodnocení] 9,0 (12/06)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 20,9 %

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (C)

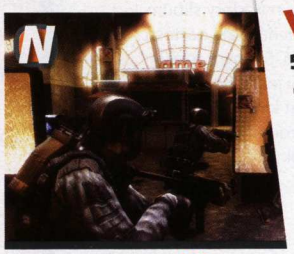
[Hodnocení] 8,5 (11/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 13,0 %

NEED FOR SPEED: CARBON (D)

[Hodnocení] 8,8 (11/06)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 11,6 %

WORLD OF WACRAFT (E)

BURNING CRUSADE
[Hodnocení] 8,5–9,0 (1/07)
[Počet kol] novinka



RAINBOW SIX (F)

VEGAS
[Hodnocení] 8,6 (1/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. COMPANY OF HEROES – 9,3 %
6. RAYMAN: RAVING RABBIDS – 7,0 %
7. ZELDA: TWILIGHT PRINCESS – 4,6 %
8. TOP SPIN 2 – 2,3 %
9. VIVA PIÑATA – 1,1 %

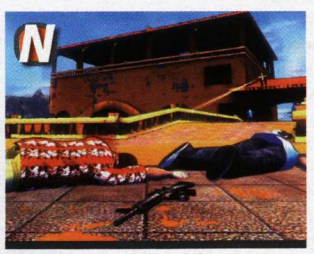
VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
PETR DEDEK

RUNAWAY 2 (G)

[Hodnocení] 7,9 (1/07)
[Počet kol] novinka

FINAL FANTASY XII (H)

[Hodnocení] 9,7 (1/07)
[Počet kol] novinka



CRACKDOWN (I)

[Hodnocení] 7,9 (1/07)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Po minulém průvanu se situace uklidnila a kromě středověké strategické pecky Medieval 2 se žádný z nových titulů mezi elitu nedostal. Zajímavá je zejména pozice Pro Evolution Socceru, konkurenční FIFA se v žebříčku neudržela ani měsíc.

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D025 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU D025 A Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **4. února 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

USA – PC HRY PŘED VÁNOCI (17.–23. 12.)

1. The Sims 2: Pets
2. World of Warcraft
3. Deal or No Deal
4. The Sims 2
5. Medieval 2: Total War
6. Microsoft Flight Simulator X Deluxe
7. Battlefield 2142
8. Cars: Radiator Springs Adventure
9. The Sims 2: Open for Business
10. The Sims 2: Glamour Life Stuff

Zdroj: GameSpot

VELKÁ BRITÁNIE (17.–23. 12.)

1. Need for Speed: Carbon
2. FIFA 07
3. Pro Evolution Soccer 6
4. Call of Duty 3
5. The Sims 2: Pets
6. WWE Smackdown vs. Raw 2007
7. Happy Feet
8. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day
9. Gears of War
10. Lego Starwars: The Original Trilogy

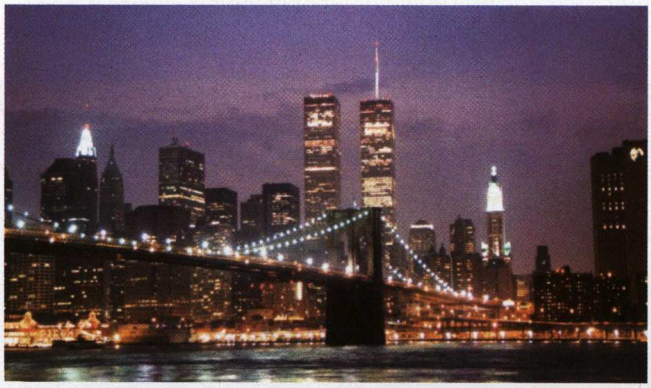
Zdroj: GameSpot

NĚMECKO (PC) (20. 11. –29. 11.)

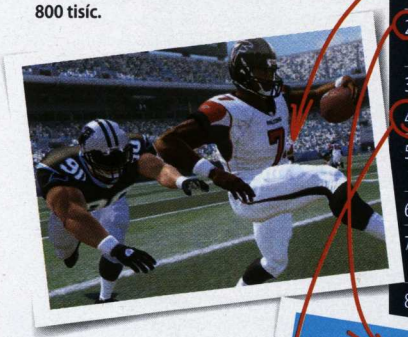
1. Anno 1701
2. The Sims 2: Pets
3. Need for Speed: Carbon
4. World of Warcraft
5. The Sims 2
6. Football Manager 2007
7. FIFA 07
8. Gothic 3
9. The Sims Deluxe
10. Counter-Strike 1: Anthology

Zdroj: Freenet

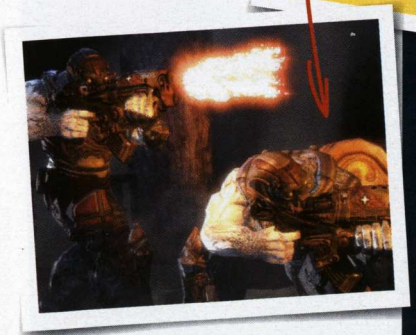
NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY ROKU 2006



1. Nejúspěšnějším titulem v USA nebyl v uplynulých dvanácti měsících Oblivion, Gothic ani Sims 2. Američané jsou sportovci a když ne opravdoví, tak alespoň virtuální – na PS2 se prodalo 1,8 miliónů kusů nejnovějšího simulátoru amerického fotbalu Madden NFL, na Xboxu 360 dalších 800 tisíc.



2. Stále ještě přemýšlíte, který handheld zaujal více? Čísla hovoří jasnou řečí – i Američané propadli kouzlu dvou obrazovek, stylusu a šarmu legendárního italského instalatéra.



4. Začala se prodávat teprve v listopadu, přesto dokázala zaujmout 1,8 milionu lidí. Akce Gears of War dělá pro Xbox 360 stejnou práci jako Halo pro jeho předchůdce. Jedna hra láká k pořízení celé platformy. Ani se nedivíme, Gears of War je pecka.

PRVNÍ ODHAD

NAPŘÍČ PLATFORMAMI V USA

1. Madden NFL 07 (PS2, 1,8 milionu kusů)
2. New Super Mario Bros. (NDS, 1,5 mil.)
3. Kingdom Hearts II (PS2, 1,5 mil.)
4. Gears of War (Xbox 360, >1 mil.)
5. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (Xbox 360, 913 000)
6. Final Fantasy XII (PS2, 895 000)
7. Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2, 860 000)
8. NCAA Football 07 (PS2, 849 000)
9. Madden NFL 07 (Xbox 360, 826 000)
10. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! (NDS, 792 000)

Zdroj: Gamesindustry.biz, USA Today

Kvíz

JAK DOBŘE ZNÁTE SVĚT WARCRAFTU?

1 NOVÝ KONTINENT OUTLAND, KTERÝ PŘINESE DATADISK THE BURNING CRUSADE, JE POZŮSTATKEM ZNIČENÉHO KONTINENTU
a) Azeroth
b) Austrálie
c) Draenor
d) Lordaeron

2 DLOUHO OČEKÁVANÁ, ALE NIKDY NEVYDANÁ HRA WARCRAFT: LORD OF THE CLANS MĚLA BÝT
a) Tahovou strategií
b) Adventurou
c) RPG
d) Televizním seriálem

3 JAK SE JMENUJE NÁČELNÍK HORDY VE WORLD OF WARCRAFT?
a) Thrall
b) Thulsa Doom
c) Jiří Paroubek
d) Thufirr

4 KOLIK HRÁČŮ V SOUČASNÉ DOBĚ HRAJE WORLD OF WARCRAFT?
a) 5 miliónů
b) 7,5 miliónů
c) 3,5 miliónů
d) On to ještě někdo hraje?!

5 JEDNA ZRŮDA Z PRVNÍHO DÍLU SÉRIE WARCRAFT SE OBJEVILA I V DALŠÍ HŘE OD BLIZZARDU, DIABLU. BYL TO
a) Gnóm jezdící na jezevčíkovi
b) Přerostlý pavouk
c) Vodní elementál
d) Balrog

6 TECHNICKY NEJVYSPĚLEJŠÍ RASOU VE WORLD OF WARCRAFT JSOU
a) Trollové
b) Gnómové
c) Trpaslíci
d) Ti, kteří si místo manuálu přečetli matematické tabulky

7 CO JE TO DOTA?
a) Devil of the Azeroth – malé stvoření, které v noci krade hráčům WoW zbraně a mění je za kečup
b) Defense of the Ancients – nejpopulárnější mapa pro Warcraft III
c) Dehydrovaní ochránci tlejícího Azerothu – prominentní česká gilda ve WoW
d) Starodávná zapomenutá zkratka. Kdo ji rozluští, dostane požehnání +30 na životy

VYHODNOCENÍ

6 až 7 správných odpovědí V historii Warcraftu se vyznáte lépe než v dějepisu našeho reálného světa. Aby také ne, když je mnohem šťavnatější, bohatší na magii, elfy, trpaslíky a další fantastická stvoření.

3 až 5 správné odpovědi Je jisté, že se o Warcraft zajímáte a s největší pravděpodobností jste hrál několik dílů. K absolutně dokonalému povědomí však stále něco chybí, a proto doporučujeme dovzdělat se jednak u her a dále například také u zajímavých knih z tohoto světa.

1 až 2 správné odpovědi Warcraft vám něco říká, ale nemůžete se počítat mezi skutečné fanoušky. K tomu je potřeba hutná lekce historie zprostředkovaná urgentním zahráním si všech vydaných dílů série.

0 správných odpovědí Boj orků a lidí vás jakousi nešťastnou náhodou minul. O to větší důvod zkusit to třeba právě s nejpřístupnějším World of Warcraft!

Správné odpovědi: 1c, 2b, 3a, 4b, 5d, 6b, 7b

WORLD OF WARCRAFT

Nejhranější online hra všech dob je tu s námi již bezmála dva roky a díky právě vydané expanzi The Burning Crusade chytá druhý dech. To je ten pravý čas na několik užitečných tipů, které dokáží zpříjemnit dlouhé hodiny zábavy a ještě více posílit zážitek ze hry.

NEJUŽITEČNĚJŠÍ ADDONY PRO HRÁČE WORLD OF WARCRAFT

Původní uživatelské rozhraní WoW plní svůj účel a můžete si s ním vystačit. Pokud to ovšem hráč myslí s hraním vážně a chce si jej co nejvíce zpříjemnit, měl by se poohlédnout po některém z desítek addonů, jež dokáží strohá menu proměnit v unikátní díla poskytující nejrůznější informace. Addony dosáhly takové popularity, že nalezení těch pravých a jejich následné nastavení se stalo další hrou ve hře. Skalní hráči zacházejí dokonce tak daleko, že je jejich herní obrazovka přeplněna tolika ukazateli, až si člověk připadá, že je pilotem moderního letounu a ne hráčem fantasy hry. Ačkoliv se tvůrce Blizzard snaží obsáhnout většinu předností addonů již v základním balení, samostatná řešení od herních nadšenců většinou představují mnohem lepší volbu.

Instalace addonů: *Vyhledejte instalační adresář WoW (standardně c:\Program Files\World of Warcraft) a do podadresáře Interface\AddOns rozbalte všechny příslušné soubory. Poté stačí zapnout klienta WoW a v obrazovce s výběrem postavy pomocí tlačítka Addons povolit / zakázat příslušné addony.*

ATLAS (WWW.ATLASMOD.COM)

Je hráč ztracen a na herní mapě jsou stále neobjevená bílá místa? Pak poslouží Atlas se svým systémem souřadnic a podrobných map celého Azerothu. Obsahuje dokonce i mapy všech instancí s vyznačenými bossy, což v původní hře vůbec nenalezneme.

BIGWIGS

Výborný addon pro všechny, kteří chodí na raidové instance a jsou otráveni, když neví, kdy přesně ten a ten nepřítel zaútočí speciálním útokem, kdy vrhne kouzlo, kterému je třeba se vyhnout, apod. BigWigs ukazuje odpočítávání v přehledných sloupečcích a nevytváří spam jako některé jiné programy.

CTMODS (CTMOD.NET)

Sbírka populárních rozšíření pro pokročilé hráče, týkající se především organizace raidu. Užitečná je zejména modifikace CT_RaidAssist, která umožňuje pohodlné zobrazení všech skupin raidu, jejich sledování (užitečné pro healery) a interakci. CT_BossMods zase vypisuje nebezpečné situace, útoky bossů apod.

DAMAGEMETERS

Kdo se rád chlubí, měl by sáhnout po této modifikaci, jež bedlivě zaznamenává, kolik zranění kdo komu způsobil nebo naopak za kolik bodů jej vyléčil. Jen pozor, aby to hráč nepřehnal a ve snaze dostat se na špici žebříčku zbytečně nenabral veškeré aggro nepřátel.

GATHERER (GATHERERADDON.COM)

Nepostradatelný pomocník všech horníků a bylinkářů. Do své databáze si zaznamenává všechna objevená naleziště rudy a bylin, takže pak již stačí letmé nahlédnutí do mapy, kde se ta a tak věc nachází, a hráč nemusí zdlouhavě bloudit krajinou.

ONEBAG

Jedna z mnoha variací na správu nepřehledných báglů. Proč pracně hledat věci otevíráním pěti batohů, když lze mít jeden velký? Stejně jako OneBag existují i addony jménem OneBank nebo jejich ekvivalenty Bag-Non či BankNon, za něž mluví samy názvy.

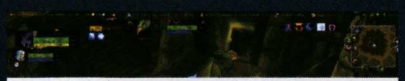
SCROLLING COMBAT TEXT

Nestíhá hráč v zápalu boje sledovat ubývající životy, manu a za kolik zrovna zasáhl protivníka? SCT zobrazuje všechny jmenované a mnohé další informace přímo na herní postavě formou vyskakujícího textu, jenž dále upozorňuje na nízký stav životů atd. Blizzard se v posledních patchích pokusil implementovat podobný systém přímo do hry, nicméně SCT stále nabízí mnohem vyšší úroveň nastavení a poskytovaných informací.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Přestal být pacifistou. Alespoň virtuálně (zatím)

STRIP, OUTFITTER

Ne, addon Strip skutečně do Ironforge nepřidá noční klub s gnómskými tanečnicemi, ale dokáže během okamžiku přestěhovat veškeré brnění do bezpečí inventáře a ochrání ho před zničením v případě smrti. Ideální pro lovce ve spojení s feign death. Outfitter naproti tomu nabídne větší komfort při přehazování různých setů výstroje.



TITAN PANEL

Addon upravující interface. Na spodním nebo horním okraji obrazovky (dle výběru) dokáže zobrazit užitečné informace o aktuální poloze (prostřednictvím souřadnic), volném místě v inventáři, stavu konta, opotřebení zbroje nebo jen například na svou plochu vytáhne hodiny, abychom na první pohled věděli, že je již ráno a měli bychom jít do postele:-).

X-PERL UNITFRAMES

Vylepšená verze původního addonu Perl, která od základu změní vizáž uživatelského rozhraní a přidá řadu doplňujících prvků. Lze si zvětšit a libovolně přemístit ukazatel životů, many, zapnout zobrazování 3D portrétu postavičky nebo užitečné ukazování cíle hráčova cíle. A to je pouze zlomek funkcí, které X-Perl poskytuje! Nastavení navíc zvládne každý, kdo umí klikat myší.

Veškeré addony naleznete na aktuálním Doupě DVD (kromě addonu Gatherer, jelikož v době psaní článku nebyla k dispozici verze pro patch 2.00). Lze je také stáhnout na jejich domovských stránkách nebo na **www.curse-gaming.com**, případně **ui.worldofwar.net**.

WOW SLOVNÍK

Afk (away from keyboard) – nejsem tu, neotravujte!
Aggro – stupeň pozornosti, kterou věnuje nepřítel tomu kterému hráči
Brb (be right back) – oznámení, že přijdu za hodně, hodně dlouho
Dot (damage over time) – druh útoku, který zraňuje v průběhu času
Epic (epix) – vzácný předmět fialové barvy, cíl většiny hráčů
Ffs (for fuck's sake) – klasická nadávka
Hot (healing over time) – léčivé kouzlo hojící v průběhu času
Imba (imbalanced) – nevyvážený (ve smyslu předimenzovaný)
Kek – výraz Hordy pro „Lol" (tj. výzva k tasení zbraní!)
Lfg (looking for group) – hledání party lidí k nějaké akci
Lol (laughing out loud) – posměch, muhaha
MT (main tank) – ten, kdo obvykle umírá první
Noob (newbie, n00b) – hanlivé označení pro nováčka, respektive pro politiky
Rofl (rolling on the floor laughing) – opravdu velký posměch, muhahahaha
Wtf (what the fuck) – peprné vyjádření údivu (Co to ***** je?)
Wts (want to sell) – prodám (obvykle přítelkyni, orgány apod.:-))

THE BURNING CRUSADE INTRO

Již od vydání strategické perly Starcraft se společnost Blizzard zařadila k tvůrcům nejlepších animovaných sekvencí (nejen) v počítačových hrách. Poslední přírůstek, intro k datadisku The Burning Crusade, vyšel teprve nedávno a kvalitativně se s ním může měřit snad pouze úvod k titulu Warhammer: Mark of Chaos. Obojí naleznete k porovnání na aktuálním Doupě DVD.

TOP 4

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

THOTTBOT

WWW.THOTTBOT.COM

Jeden z nejstarších databázových systémů oplývá intuitivním rozhraním a vysoce informativním obsahem. Pokud potřebuje hráč rychle nalézt specifický herní předmět, quest nebo NPC, Thottbot je ideální volbou. Databáze pracuje na principu klientského programu, který mají někteří hráči nainstalován a jenž na domovský server odesílá informace o počtu zabitých protivníků, druhu předmětů, které z nich vypadly, apod. Nádavkem se pod každou položkou nachází rozsáhlá diskuse uživatelů, v níž lze snadno naleznout odpověď na svůj problém.

- Nejobsáhlejší databáze
- Spartánské uživatelské prostředí

ALLAKHAZAM

WOW.ALLAKHAZAM.COM

Největším konkurentem Thottbotu jsou stránky věnující se obecně online hrám jako Everquest, Star Wars Galaxies a dalším. Herní předměty jsou sice v tomto případě přidávány ručně, nicméně aktualizace jsou velmi časté a Allakhazam navíc nabízí samostatná diskusní fóra a mnoho přidaného obsahu.

- Diskusní fóra a další MMO hry
- Málo dodatečných informací k předmětům

WOWWIKI

WWW.WOWWIKI.COM

Jedna z mnoha wikipedií (encyklopedií tvořených uživateli), která sice nemá tak rozsáhlou databázi jako Thottbot nebo Allakhazam, ale na rozdíl od nich nabízí řadu tématických stránek. Nalezneme zde průvodce jednotlivými zónami světa Azeroth, detailně vysvětlená herní povolání i s příklady dovednostních stromů, průvodce k povoláním a další.

- Snaží se pojmout všechny informace
- Někdy se jí to nedaří

WORLDOFWAR.NET

WWW.WORLDOFWAR.NET

Skutečně obsáhlá studnice aktualit, na které je na první pohled patrné úsilí, které při její tvorbě tým autorů vynakládá. Zprávy jsou aktualizovány několikrát denně a kromě nich zde nalezneme také povinné databáze předmětů, mapy a na adrese ui.worldofwar.net nejnovější addony i s detailním popisem.

- Denně aktualizované novinky
- Mírně nepřehledné

WORLD OF WARCRAFT
DESKOVÁ HRA

Megalomanský úspěch virtuálního světa Warcraft nedával hrabivým pánům, kteří ovládají náš kapitalistický svět, klidně spát. Blizzardi jsou bez debat nejlepší marketingoví predátoři, jací se kdy proháněli na prériích hráčského zájmu. Co by to bylo za lovce, kdyby zůstali jen na své počítačové farmě?

Úkol vybouchat z úspěchu WoW maximum připadl na renomovanou firmu Fantasy Flight Games, která luxusní hry bez diskuse umí. V jedné z nejmohutnějších krabic, jaké kdy v historii stolních her vznikly, najdete kromě monstrózního herního plánu také okolo pěti stovek karet, hromádku žetonů, karty povolání a na sto třicet plastikových figurek. Tvůrci se maximálně snažili, aby vše, co uvnitř najdete, co možná nejvíce odpovídalo originálu. Stejné rasy, stejná povolání, stejná grafika i stejné schopnosti. O obludách, úkolech a finálním drtiči jménem Nefarian nemluvě. Můžete zastavit tlukoucí srdce a přestat se bát. Kluci a holky z FF Games se snažili.

Vypadá jako tatínek

Nikoho nepřekvapí, že si ve WoW nikdo nehraje na vlastní triko, ale soupeří spolu týmy. A moudří už vědí, že jde o Hordu a Alianci. Do držkomlatu se může zapojit až šest hráčů, minimem jsou čtyři lidé. Možná nemilým překvapením bude pro někoho nemožnost volně kombinovat rasu a povolání, šestnáct postav je prostě předem definovaných (taurení lovec, gnómský mág apod.). Vedle herní plochy se umístí karty úkolů, předmětů, všeobecných událostí a hra může začít.

Princip je jednoduchý. Na začátku každého tahu se vybere událost, která určí zvláštnosti daného kola (například dražba, vyhlášení boje „Battleground" o konkrétní území apod.). Každá z postav může provést dvě akce, jako je pohyb do sousedního teritoria, výuka dovedností nebo útok.

Drsný jako tatínek

Boj je jednou z nejoriginálnějších věcí, jaké WoW nabízí. To aby autoři zachovali báječný pocit z masakru v přátelském kolektivu s kolegy z gildy. Na obludy lze samozřejmě bafnout jen tak, sám za sebe, nicméně výsledné karbanátky se pak obvykle musí resuscitovat na hřbitovech. Každá obluda má tři vlastnosti – nebezpečnost, útok a výdrž. Postavy házejí osmistěnnými kostkami kolektivně a své úspěchy sčítají. Kostka se jako úspěšný zásah počítá pouze ve chvíli, kdy přehodí výšku nebezpečnosti daného zvířátka.

V boji se užívají tři veličiny – útok střelbou/magický útok, útok zblízka a obrana. Nejdříve postavy hází svými modrými šípovo-bleskovými kostkami. Pokud cíl útok přežije, bouchne si nazpět svými tesáky. Počty hozených obranných kostek v zelené barvě se od jeho zoubků odečtou a výsledek si postavy libovolně rozdělí mezi sebe. Nakonec hrdinové sečtou svoje červené kostky útoku zblízka a nasolí je do výdrže obludy. Pokud i teď přežila, jede se nové kolo.

Další a další obludy se generují pomocí karet úkolů, které je umísťují na herní plán. Pokud zabijete drsnou nestvůru, vypadnou z ní adekvátní předměty a zkušenosti, s nimiž se lépe vyzbrojíte a za které se naučíte další dovednosti. A tak pořád dál a výš…

Zábavný jako tatínek

WoW není dokonalá hra a má několik chybek. Tou nejzásadnější je, že své protihráče téměř nepotřebujete. Až na několik světlých chvilek se se svými životními nepřáteli téměř nepotkáte a zábavu si užijete hlavně s kolegy. Pokud hru neukončíte vraždou finálního zlouna, dojde sice k masové PvP akci, to ale hru nevytrhne. I přes tento problémek je deskový WoW pekelně zábavná věc se skvělou úpravou a luxusním obsahem.

David Bimka

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] FF Games
[Distributor v ČR] Blackfire
[Homepage] www.fantasyflightgames.com
[Pro] 4–6 hráčů
[Lokalizace] Ne
[Cena] 2 699 Kč

WORLD OF WARCRAFT: BOARDGAME **9,0**

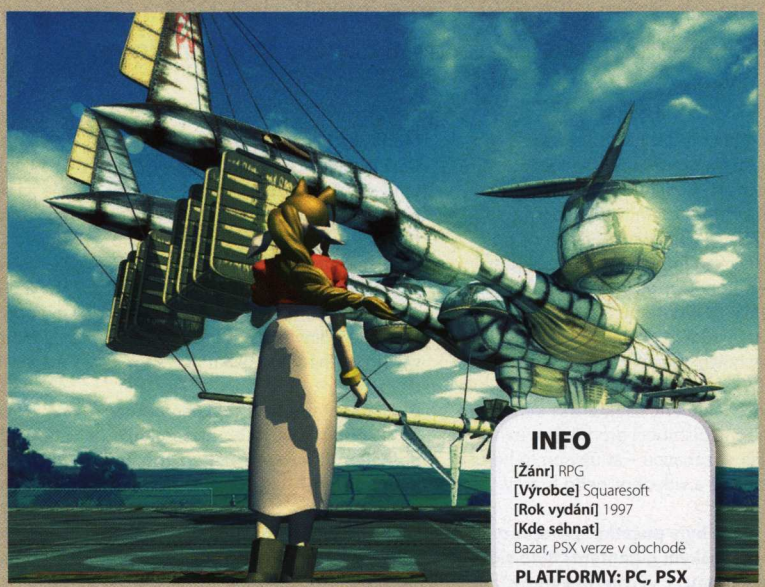
VERDIKT

Zpracování
Věrnost originálu
Originální boj

Minimální interakce mezi týmy

WoW Boardgame si užije každý, kdo miluje putování, zabíjení, vylepšování a… ehm… zabíjení. Je to krystalická esence stolního RPG.

nostalgie
FINAL FANTASY VII



INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Squaresoft
[Rok vydání] 1997
[Kde sehnat]
Bazar, PSX verze v obchodě
PLATFORMY: PC, PSX

Nehorázná japonská slátanina. Orgastické dílo herních bohů. Dva zcela rozdílné názory, které jsem si kdysi na střední škole vyslechl od svých kamarádů při tradičních přestávkových diskuzích o hrách. V té době jsem trávil bezesné noci u jednoho nezapomenutelného herního počinu a v obrovské euforii se snažil jej nacpat všem okolo, kdo byl alespoň minimálně ocejchovaný nálepkou pařan. Právě i dvěma zmiňovaným kamarádům. A která že to hra si vysloužila takhle diametrálně odlišné názory? Final Fantasy VII. Přelomové japonské RPG otevírající svoji náruč a obrovské srdce všem západním hráčům, kteří se dokázali přenést přes stylovost a odlišnost vize RPG, tak jak ji podali vývojáři ze země vycházejícího slunce.

Ach ano, FF VII bouřila divoké emoce už na první pohled, svojí grafikou. Jednoduché postavičky složené z několika základních matematických těles vyvolávaly na tvářích hráčů mix údivu, znechucení a výsměchu. Rozhodně tedy na tvářích PC hráčů, kteří se do kontaktu s japonským fenoménem manga a anime nedostávali tak často jako konzolisté. Spousta hráčů nedokázala akceptovat stylizované figurky hrdinů při pohybu lokacemi, zvlášť když v bojových sekvencích a animacích vypadaly daleko realističtěji. Z mého hlediska se však jedná pouze o první síto, jak rozdělit hráče na tradicionalisty a ty, kteří dokáží přijmout i zcela nový zážitek. Final Fantasy VII totiž byla oproti klasickým západním RPG úplně jinou dimenzí.

Nabízí naprosto netradiční svět kombinovaný ze zdánlivě neslučitelných prvků. Na jedné straně máme Midgar, technokratické město jak vystřižené z cyberpunku, včetně všemocné megakorporace ždímající životní sílu planety pro vlastní tučný zisk. Nezapomeňte na auta, motorky, střelné zbraně, lety do vesmíru… prostě scifi. Na druhé straně si přidejte magii, přerostlá kuřata sloužící jako dopravní prostředek, mýtická stvoření, obří meče a máte svůj příspěvek z fantasy. A v tomto pestře namíchaném koktejlu žijí svůj život běžní lidé a za svým osudem pevně jdou hlavní hrdinové.

Hlavní postavy doslova existují svým vlastním životem, mají svoji osobnost, svoje cíle, ambice, city, tajemství a dokáží to dávat najevo. Spousta dialogů ve Final Fantasy je o vzájemných vztazích mezi postavami a jejich postoji k životu. Rozhovorů a textu si ve FF VII užijete spoustu. Až se v nich možná ztratíte, pokud nebudete dávat pozor. Příběh totiž sice ve své nejhrubší podstatě staví na základním klišé, ve kterém banda hrdinů jde na temnou horu nakopat temnému záporákovi jeho temnou… ehm… zadnici, ale vše je obaleno takovou spoustou myšlenek, hlubokých emocí, složitých mezilidských zvratů a nečekaných zvratů, že tradiční příběhovou kostru nebudete vnímat.

Když si k takovému příběhu dodáte i zábavné RPG s originálním a nápaditým game designem, komplexním systémem magie a chytlavými boji, získáte Final Fantasy VII.

Hru, která vás donutí se smát, plakat, přemýšlet o spoustě otázek a ďábelsky se bavit. FF VII byl prostě přelom, který, jak věřím, pozměnil priority a náhled na herní i skutečný svět spoustě hráčů. Každá hra, která to dokáže, má již navždy rezervováno místo v herní síni slávy. Final Fantasy VII bezpochyby také.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Přežil vstup do nového roku bez trvalejších následků

FILMOVÁ FANTAZIE

Final Fantasy VII: Advent Children. Druhý pokus firmy Square vstoupit i na filmové pole. Po fiasku (hlavně finančním) jménem Spirits Within, kterému byla vytýkána takřka nulová spojitost s herní sérií, došlo na pozměnění priorit. Původně se mělo jednat pouze o zhruba dvacet minut dlouhý snímek ze světa Final Fantasy VII, ale po několika odkladech nabral na stopáži až na finálních 101 minut. Po vizuální stránce se jedná o opravdový skvost, ovšem určitá část fanoušků zůstala zklamána větším důrazem kladeným na bojové scény místo na příběh. Advent Children vznikl pod režisérskou taktovkou Tetsuy Nomury, hudbu má na svědomí dvorní skladatel Nobuo Ueamtsu a překvapil silným mixem orchestrální a rockové hudby. Na Blu-ray se chystá director's cut edice, která kromě využití audio a video možností média přinese i několik bonusových scén. Prozatím není jisté, zda se tato edice dostane i mimo japonské břehy.

JOSEF KANTOR
ConQuest entertainment

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jsme mluvili o Wii, NDS a Game Boyi. Hostem byl totiž Josef Kantor, ředitel společnosti ConQuest entertainment.

[?] Byla myšlenka spolupráce s Nintendem důvodem pro založení společnosti ConQuest entertainment?
[!] Distributorem Nintenda jsme se stali na konci roku 1999, tehdy pod hlavičkou firmy ConQuest a.s. (distributora IT produktů Umax, Wacom, QMS, DTP systémů atd.). Protože jsme chtěli oddělit distribuční aktivity v IT a v hrách, založili jsme na podzim roku 2001 dceřinou společnost ConQuest entertainment a.s., která se věnuje výhradně distribuci produktů souvisejících se zábavou – ať už jsou to herní konzole a videohry, nebo hračky.

[?] Jaké byly počátky spolupráce s japonským gigantem? Bylo složité k němu „z východní Evropy" nalézt cestu?
[!] Jak jsem již zmiňoval, Nintendo jsme začali distribuovat na konci roku 1999, ale nekomunikovali jsme s Nintendem přímo. Produkty jsme nakupovali od rakouského distributora Nintenda.

Přímým distributorem Nintenda jsme se stali na jaře roku 2005, těsně před launchem handheldu Nintendo DS v Evropě. Podepsání smlouvy s Nintendem předcházelo více než roční jednání a jedním z klíčových prvků byl rovněž vstup ČR do Evropské unie. Považujeme za velký úspěch, že jsme se stali přímým distributorem Nintenda. A mimochodem, byli jsme prvním a zatím jsme jediným distributorem z bývalého „východního bloku".

[?] Jste spokojeni se současnou formou spolupráce, nebo máte plány na její prohloubení? Pokud ano, jakým směrem?
[!] Se spoluprací jsme od prvého dne spokojeni a poslední dobou jsme zaznamenali jednoznačný proaktivní přístup ze strany Nintenda. Už nejsme jen ta malá země kdesi ve východní Evropě, ale stali jsme se pevnou součástí evropského Nintendo soukolí. Například launch konzole NDS v roce 2005 jsme ve spolupráci s Nintendem podpořili televizní kampaní, která pro herní produkty v České republice pořád není příliš obvyklá. Co se týče prohloubení spolupráce, chceme v tomto roce společně s Nintendem výrazně více investovat do marketingových aktivit a připravit i zajímavé akce pro Nintendo fanoušky.

[?] Proslýchá se o přípravách české mutace Oficiálního xboxového časopisu, hodlá i Nintendo spolu s next-gen konzolí vtrhnout na trh s časopisy, a oživit tak krátce vycházející měsíčník Gametech?
[!] Naše firma si už vyzkoušela vydávání několika časopisů věnujících se Nintendu, případně hrám obecně. Prvním byl Pokémon magazín, jednoznačně nejúspěšnější titul, o něj však opadl zájem s koncem Pokémon mánie. Dalším titulem byl XGen, ve své době jediný multiplatformový časopis, který předběhl dobu, co se týče grafiky i obsahu, ale na sebe si nevydělal. V roce 2003 ve spolupráci s nakladatelstvím Star Production jsme začali vydávat časopis Gametech, věnující se nejen Nintendu. Vyšla čtyři čísla, poté byl z finančních důvodů zastaven.

Momentálně vydáváme „Nintendo magazín", 2× ročně v rozsahu 32 nebo 48 stran. Tento časopis je zdarma a členové Czech Nintendo clubu jej dostávají do poštovních schránek. Ostatní fanoušci Nintenda jej mohou najít v dobrých prodejnách her. Také čtenáři Doupěte Nintendo magazín dostávají, v roce 2006 byl vložen do červnového a listopadového čísla. Klasický časopis, který by byl v prodeji na novinových stáncích, nechystáme a já upřímně nevěřím, že se v České republice uživí herní časopis věnující se pouze jedné platformě.

[?] Kdy by tato myšlenka mohla být aktuální?
[!] Nikdy neříkej nikdy:-), ale opravdu v nejbližší době žádný časopis věnující se Nintendu neplánujeme. Jestli se toho bude chtít ujmout některé z českých vydavatelství časopisů, rádi je podpoříme.

[?] Když vedle sebe postavíme roli oficiálního zástupce Nintenda v ČR, distributora her (mj. od EA – pozn. redakce) a neherní aktivity (autodráhy apod.), která je pro vaši firmu esenciální? Co vás nejvíce „živí"?
[!] Upřímně řečeno, nejvíce nás živí neherní aktivity – autodráhy Carrera, letadla a vrtulníky Silverlit a rovněž distribuce Electro-

CENA WII NEBYLA NASAZENA VYSOKO, JE TO NOVÝ A SKVĚLÝ PRODUKT

PROFIL OSOBNOSTI

Josef Kantor se narodil 24.července 1967, je ženatý a bezdětný. Po krátkém intermezu v Jance Radotín, kde pracoval jako programátor, pracuje již od roku 1993 ve firmě Conquest (původně distributor IT), kde si vyzkoušel všechny možné pozice, od programátora, servisního technika, prodejce high-end DTP techniky, produkt manažera až po momentální funkci ředitele Conquestu.

Firma ConQuest entertainment je výhradním distributorem produktů společnosti Nintendo pro Českou republiku a vůbec první firmou z východoevropského regionu, která se stala přímým obchodním partnerem Nintenda. Dále je ConQuest velkoobchodním partnerem firmy Electronic Arts a stará se o distribuci EA her pro všechny stávající platformy. ConQuest entertainment je také autorizovaným distributorem Carrery, největšího světového výrobce autodráh, a firmy Silverlit, výrobce letadel a vrtulníků na dálkové ovládání.

nic Arts je velmi významnou položkou v našem obratu. Konzole Wii ale znamená pro Nintendo v České republice zásadní posun. Doposud jsme se soustředili především na podporu handheldových konzolí NDS a GBA, a ty obecně nejsou tolik ve světle reflektorů jako „velké" herní konzole. Úspěch Wii tak bude akcelerovat zájem i o Nintenda DS Lite.

[?] Jste spokojeni se současnou úrovní povědomí o vaší firmě u hráčů? Hodláte se v blízké době nějak výrazněji mediálně prezentovat?
[!] Co se týče povědomí hráčské veřejnosti, snažíme se na prvním místě zviditelňovat naše produkty a přinášet aktuální informace o tom, co se ve světě Nintendo děje a dít bude. Je pro nás samozřejmě důležitá zpětná vazba od hráčů, co se jim líbí a co by si naopak představovali jinak. K tomu účelu slouží jak naše hot linka, tak nové diskusní fórum na stránkách www.mojenintendo.cz, na kterém se snažíme odpovědět na vše, co Nintendo fanoušky zajímá. Zaznamenali jsme poměrně velký zájem o Nintendo produkty i ze strany lidí, kteří nejsou klasickými hráči, z čehož je jasně patrné, že se pojem Nintendo dostává do širokého povědomí všech lidí, a to nás samozřejmě těší.

Zviditelňování samotné společnosti ConQuest entertainment ve vztahu k hráčské veřejnosti nepovažujeme za stěžejní. Víte, že například za produkty Maggi stojí firma Nestlé?

[?] Jak velká je komunita hráčů Nintenda (včetně handheldů)? Myslíte si, že se může srovnávat s fanoušky Sony?
[!] Žádné oficiální číslo na toto téma neexistuje a musím přiznat, že komunita fanoušků Sony bude pravděpodobně větší než komunita fanoušků Nintenda. Sony je na českém trhu taky o pěkných pár let déle a slovo Playstation se stalo synonymem pro jakoukoliv „velkou" herní konzoli. Na druhou stranu se stejně tak slovo Game Boy stalo synonymem pro přenosné herní konzole. Ale když se například podívám na diskusní fórum na Doupěti, Nintendo fanoušci převažují:-).

[?] Kolik se doposud prodalo handheldů Nintendo DS v České republice? Je o něj větší zájem než o předchozí série Game Boy?
[!] Konzole Game Boy Color a Advance byly velmi úspěšné, z velké části díky Pokémonům. Přesná prodejní čísla NDS konzolí vám neřeknu, ale jednak díky vlastnostem samotné NDS konzole a také novým fenoménům, jako jsou např. Nintendogs, je zájem o handheldy v České republice NDS velký a jak jsem již řekl, úspěch Wii bude akcelerovat zájem i o Nintendo DS Lite.

[?] Která hra (série) je z hlediska prodejnosti historicky nejúspěšnější? Kolik se jí prodalo kusů?
[!] Jednoznačně to byl Pokémon pro Game Boy Color, kterého se prodalo cca 28 000 ks (verze Red, Blue a Yellow dohromady).

[?] Jak jste spokojeni s dosavadním prodejem konzole Wii v České republice? Dostál vašim očekáváním?
[!] S rychlostí prodeje jsme jednoznačně spokojeni, prodali jsme vše, co nám přišlo, a to ihned, jak konzole, tak i Wii příslušenství a hry. Samozřejmě nejsme spokojeni s množstvím konzolí, které jsme měli k dispozici. Prodali bychom několikanásobně více, bohužel taková situace byla v celém světě a i když Nintendo mělo vyrobeno podstatně více konzolí na launch než konkurence, zájem o Wii byl prostě obrovský.

[?] Kolik kusů konzole se vlastně do tuzemska v první várce dovezlo? Jde o desítky, stovky nebo tisíce přístrojů?
[!] Přesné číslo vám neřeknu, řádově se jednalo o tisíce.

[?] Kdy bude plně uspokojena poptávka po konzolích Wii a konzole bude běžně dostupná v obchodech?
[!] V lednu a únoru nám ještě přijdou omezené dodávky, situace by měla být stabilizována na přelomu března a dubna, kdy by mělo být dostatek jak Wii konzolí, tak i příslušenství.

[?] Můžeme se v tomto roce těšit na další příslušenství Wii či jiné barvy konzole?
[!] Oficiálně zatím nebylo ohlášeno žádné další příslušenství a ani další barevné verze konzole, proto vám bohužel na to nemohu odpovědět.

[?] Nebyla cena Wii nasazena příliš vysoko? Mnoho hráčů si jej plánovalo pořídit do okamžiku, než se dozvěděli o tom, kolik bude Wii stát.
[!] Nemyslím si, že cena byla nasazena příliš vysoko, je to nový a skvělý produkt, navíc vyšel před Vánoci. Nemyslím si, že by cena byla překážkou v pořízení konzole. A často se zapomíná na to, že v balení konzole je hra Wii Sports.

[?] Jaká jsou aktuální data pro spuštění online služby WiiConnect v České republice? Budou existovat kanály přímo v češtině?
[!] Služba WiiConnect bude spuštěna v první polovině roku 2007 a v tuto chvíli se neuvažuje o lokalizaci kanálů do českého jazyka. Vše se ale ještě může změnit a bude záviset na množství prodaných konzolí.

[?] Které hry pro vás budou klíčové v roce 2007? Na které se těšíte nejvíce vy?
[!] Pro rok 2007 se připravuje spousta zajímavých her, já osobně se nejvíce těším na Metroid Prime 3: Corruption, Super Mario Galaxy a Mario Strikers Charged, hlavně tedy na multiplayer v tomto skvělém fotbálku. Jsem taky velmi zvědav na Disaster: Day of Crysis, nový projekt Nintenda – jak ho nazvat, asi „simulátor katastrof". Zajímavě vypadá netradiční hororová akce Sadness, kterou vyvíjí tým z Polska.

[?] Na závěr malý test vizionářství – Wii je bezesporu malou revolucí na poli herní zábavy. Dokážete ale toto poselství předat i české neherní veřejnosti? Bude Wii za pět let považováno za normální rodinnou zábavu a alternativu Člověče, nezlob se?

[!] Vyrovnat se takovému fenoménu, jako je desková hra Člověče, nezlob se, je snem každého producenta a distributora her. A tak nemohu odpovědět jinak než – pevně věřím, že ano.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HROU NINTENDA BYL POKÉMON PRO GAME BOY COLOR, KTERÉHO SE PRODALO SKORO TŘICET TISÍC

PŘÍŠTĚ:

MARTIN KORMAN
marketingový manažer Intelu

I když doba, kdy rychlost procesoru ovlivňovala takřka vše – od prestiže uživatele mezi ostatními nadšenci po možnost spouštět nejnovější hry, je dávno pryč, málokdo nezná značku Intel, největšího výrobce procesorů na světě. Co může nabídnout hráčům? Je přechod k vícejádrovým procesorům opravdu nezbytností? I na to se můžete zeptat marketingového manažera Intelu pro střední a východní Evropu, Martina Kormana.

Martin Korman se o distribuci a marketing produktů Intelu stará v oblasti, která zahrnuje 15 států včetně České republiky. Pro Intel pracuje od roku 1999, a než se ujal své současné funkce, zastával pozici obchodního manažera, odpovědného za rozvoj vztahů a tržeb s klíčovými obchodními řetězci. Martin Korman vystudoval Ekonomickou školu v Bratislavě (fakulta mezinárodního obchodu) a v roce 1999 získal rovněž titul MBA (Rochester Instit of Technology) ve státě New York.

Otázky můžete Martinovi Kormanovi posílat do **2. února 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jiří Svátek. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

BECHEROVKA GAME 2006

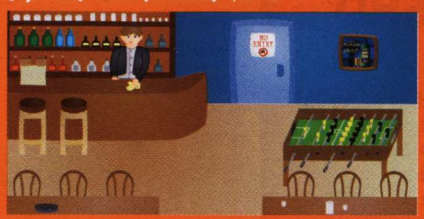
Tradiční soutěž nezávislých vývojářů se přehoupla již do sedmého ročníku. Becherovka Game 2006 se i letos rozdělila na několik kategorií. Akční, adventury, flashové, logické, simulátory, XXL (nejde o žánr, ale o velikost hry v megabajtech) a v neposlední řadě tituly pro mobilní telefony a kapesní počítače. Přestože kvantitativně nesahá letošní ročník těm minulým ani po kotníky, po stránce kvality je v mnoha ohledech převyšuje. Důkazem je absolutně nejlepší hra, adventura Moribund World, která by se klidně mohla slunit na pultech obchodů za běžnou cenu. Ani ostatní tituly nejsou k zahození – posuďte sami. Všechny hry samozřejmě naleznete na DVD.

ADVENTURY

MORIBUND WORLD
[Výrobce] Dataweb **[Velikost]** 9,74 MB

Moribund World je precizně ztvárněná adventura, která pojednává o konci světa a útrapách přeživších jedinců. O tom, zda pád zemské infrastruktury zapříčinila jaderná válka nebo dopad velkého kosmického tělesa, snad už nikdo nepřemýšlí. Všichni mají v hlavě jediné, a sice jak získat recept na výrobu Becherovky – všeléku, který dokáže pomoci každému člověku. Vaším cílem bude vyřešení řady záhad, na které narazíte při cestě za objevením receptu.

OKULDĚJE 3
[Výrobce] Ufouni **[Velikost]** 4,40 MB



BECHERSELF
[Výrobce] BinSoftware **[Velikost]** 8,85 MB

BECHERS DETECTIV
[Výrobce] BOF Team **[Velikost]** 4,05 MB

AKČNÍ

BUGABOO
[Výrobce] Sosáci **[Velikost]** 9,58 MB

Každé dítě má mít před spaním klid. A v žádném případě by poslední chvilky dne nemělo trávit sledováním hororu. Pak nastane stejná situace jako ve hře BugAbOO. Malý Timmy trpí noční můrou a vy se v jeho snu musíte dostat přes hromadu strašidelných nepřátel (zlá čarodějnice, rozpáraní medvídci a další postrachy nočního života), abyste zachránili jeho blonďatou kamarádku. Zpočátku nemá hrdina vůbec nic a musí se spoléhat pouze na fyzičku. Poté se mu však do rukou dostávají nejrůznější zbraně jako oblíbená dětská hračka, prak a další.

BECHON
[Výrobce] BCGM Team **[Velikost]** 9,28 MB

SPACE ADVENTURES
[Výrobce] Run for Life **[Velikost]** 7,90 MB

BECHER SHOW
[Výrobce] JV Studio **[Velikost]** 7,55 MB

FLASH

LANDER
[Výrobce] Okounsoft **[Velikost]** 7,95 MB

Lander spadá do kategorie osvědčených klasik s přídomkem „téměř dokonalá". Ovládáte malou raketu, jež byla vyslána na nebezpečnou misi. Volným pádem se dostanete k povrchu předem určené planety a pak jen udáváte směr a rychlost. Na každé planetě je jiná gravitace, což značně ztěžuje podmínky pro plnění úkolů (odebírání vzorků, čerpání dalšího paliva atd.). Sebemenší škobrtnutí o povrch planety znamená jistou smrt a opakování celé mise od začátku.

BARBECHBAR
[Výrobce] Chulioko **[Velikost]** 1,92 MB

VYCHLADNI!
[Výrobce] Tomáš Nestorovič **[Velikost]** 0,51 MB

HOCKEY 2006
[Výrobce] Error Games **[Velikost]** 2,08 MB

SLALOM
[Výrobce] Neznámý **[Velikost]** 1,40 MB

BRICK
[Výrobce] Petr Čech **[Velikost]** 1,35 MB

IMAGINE BRIDGE
[Výrobce] Petr Čech **[Velikost]** 1,11 MB

BECHER BAR
[Výrobce] Ufouni **[Velikost]** 0,65 MB

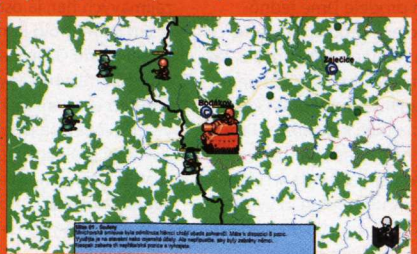
LOGICKÉ

FAUX PA
[Výrobce] One Eyed Child **[Velikost]** 8,57 MB

Představitel pekla a zástupce nebe plní ruku v ruce jeden úkol? Nemyslitelné? Logická Faux Pa pojí dovednosti anděla i ďábla dohromady tak, aby se mohli společně dostat z daných úrovní. Jelikož se tyhle dva protipóly nemohou dostat do fyzického kontaktu, máte o další starost navíc – samozřejmě kromě neustálého přesouvání bedýnek.

BECHOUT
[Výrobce] Radioactive Smile Games **[Velikost]** 1,35 MB

ANOTHER DAY AT WAR
[Výrobce] Dead Pulp Studio **[Velikost]** 9,27 MB



THE BECHER ROCKET
[Výrobce] Dolphin Inside **[Velikost]** 8,88 MB

BETONIX
[Výrobce] Dataweb **[Velikost]** 7,22 MB

SIMULÁTORY

LODICKOIDY
[Výrobce] Juroo & PcMaster **[Velikost]** 8,57 MB

Vesmírná střílečka s porcí nepřátel, dokořeněná třetím rozměrem? Proč ne. V Lodickoidách usednete do prapodivného mezigalaktického vznášedla, s nímž se vydáte brázdit vesmírný prostor. Na něj však mají zálusk i ostatní civilizace, které nepatří do škatulky mírumilovných. Vyjednávání stranou, nabijte zbraně a vyrazte do nerovného souboje!

BECHERŮV POHÁR 1976
[Výrobce] Adam Heinrich **[Velikost]** 2,84 MB

XXL

BECHER TYCOON
[Výrobce] Mirk Team **[Velikost]** 84,80 MB

Tycoon na všechny způsoby je všeobecně oblíbeným pokrmem herních menu. V Becher Tycoon se střemhlav vrhnete do obchodování s Becherovkou ve stopách jejího zakladatele. Začínáte v roce 1807 s cárem papíru (receptem na výrobu léčivých kapek). Časem poznáte, že lidem chutná ve větší míře. Proto následuje zřízení prvních továren, stavba silnic k velkým městům, dodávky prvních várek do hospod, manažerské povinnosti, billboardy a další.

BECHEROVKA CHAMPIONSHIP
[Výrobce] One Man Studio **[Velikost]** 52,51 MB

BRG
[Výrobce] Jan Žižka **[Velikost]** 79,75 MB

MOBILNÍ TELEFONY

BEBEYOND
[Výrobce] juMi **[Velikost]** 2,84 MB

Máte-li dobré reflexy, nenechte si ujít BeBeyond. Coby malý a takřka bezmocný chlapec musíte posbírat veškeré lahve Becherovky, které jsou rozesety po silnici, na kolejích, plavou po vodě atd. Samozřejmě se musíte vyhýbat automobilům, přeskakovat přes lodě a vory a občas si dát pozor na svištící rychlíky.

PROKLETÍ BECHEROVA
[Výrobce] Jindra Doležy **[Velikost]** 0,32 MB

THE LOGICIAN
[Výrobce] Element Studio **[Velikost]** 0,50 MB

BECHUTOPIA
[Výrobce] Nano Arts **[Velikost]** 0,22 MB

BECHER SUDOKU
[Výrobce] Wevva **[Velikost]** 0,34 MB

BECHEROVKA BALL
[Výrobce] Jak? Soft **[Velikost]** 0,53 MB

BECHER FANS
[Výrobce] Wevva **[Velikost]** 0,31 MB

KOMÁR
[Výrobce] Pleshi Soft **[Velikost]** 0,26 MB

MOBILNÍ ZAŘÍZENÍ (PDA)

BETON BAR
[Výrobce] Mercury Software **[Velikost]** 2,97 MB

V kategorii pro kapesní počítače vyhrála karetní hra Beton Bar. Žádný poker ani mariáš, nýbrž trochu složitější podoba války. Kolo co kolo si berete kartu s určitou funkcí, kterou následně dle libosti použijete. Buďto zaútočíte na soupeře, vylepšíte si svůj pohár Becherovky nebo se jen obrníte před nálety. Logické myšlení podmínkou.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Bohatým bral a chudým taky

MOBILNÍ HRY

WOLF MOON

Policistky to nemají lehké nejen ve skutečnosti, ale ani v mobilních hrách. O tom se můžete přesvědčit v kůži ochránkyně zákona Janet Caine, která v další hororové hře od Rovio Mobile musí vyřešit tajemné vraždy turistů. Jenže aby toho nebylo málo – během jednoho nočního vyšetřování ji pokouše vlkodlak a ona se probudí až v nemocnici. Že není něco v pořádku, pozná hned poté, kdy se ji v nemocnici pokusí zabít její kolega. Jak Janet zjistí, má jen 30 dní na sehnání léků proti vlkodlačímu kousnutí, jinak se z ní stane chlupatá kreaturka na věčné časy.

Wolf Moon má hned několik velkých předností. Pochvalu si zaslouží zejména celý příběh hry. Janet postupně objevuje střípky ze zpočátku nejasné mozaiky a zjistí, že turisté z města sloužili jako „dárky" pro klan vlkodlaků, aby nechali být obyvatele města. Najde i hroby turistů a důkazy proti hlavnímu padouchovi O´ Brienovi, který turisty „uklízel". Musí také najít tři totemy Windego, zanést je do tajné jeskyně a tu odpálit dynamitem, protože jedině tak se zbaví svého prokletí.

Herní prostředí nabízí rozsáhlé možnosti pohybu a naštěstí i velmi jednoduché intuitivní ovládání. Můžete se pohybovat osmi směry (otáčet se lze po 45°), aktuální směr pohybu udává kompas. Posun o jedno políčko vždy trvá hodinu (herní) a Janet při něm oznámí, co se děje v okolí. Na cestě budete nalézat různé vybavení včetně nových zbraní, které se automaticky ukládají do itineráře, v osobním deníku zase objevíte nové úkoly a náhled mapy okolí. Co je důležité – Janet musí jíst a spát, a pokud jí tyto činnosti na delší dobu odepřete, zhorší se její zdraví. Na kus žvance se ovšem docela nadřete; musíte ulovit zvíře, rozdělat oheň, upéct maso a teprve to pak sníst. Ideálně hned po jídle se hodí spánek, po němž se hra rovnou automaticky ukládá.

Na cestě musíte čelit nejen záhadám a hádankám, ale i nepřátelům (lovci, zvířata, vlkodlaci a další). Naštěstí máte na obranu dost času, protože Wolf Moon je tahová hra. Před útokem nepřátel tak můžete v klidu vybrat nejlepší zbraň, po vašem útoku se bráníte soupeři a střídáte se, dokud jeden nepadne. Zbraně ovšem nejsou nutné vždy, někdy stačí obětovat třeba trochu jídla a ušetřit si náročný souboj. Nebo se třeba chvíli brodit řekou, aby nepřátelé ztratili stopu. K plusům hry patří i české prostředí, drobné chybičky v překladu vzhledem ke skvělému ději vůbec nevadí. Vše dobře dokresluje i hudba a působivé grafické efekty jako třeba změna počasí nebo fází dne, létající ptáci apod. Wolf Moon je velmi povedená hra minimálně na několik hodin.

[Žánr] RPG [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Rovio Mobile, www.rovio.com [Cena] 59 Kč [Zdroj] T-Mobile, www.t-zones.cz [CZ]

8,9

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

ERAGON

Pamětníkům z řad počítačových hráčů jistě není třeba představovat skvělou akční hru Golden Axe, jejíž kouzlo se z velké části se rozhodli oživit vývojáři z Vivendi Games. Eragon stejně jako stejnojmenný film nabízí klasickou porci fantasy prostředí, v němž platí zákon magie a oceli. Hlavní hrdina Eragon a jeho drak Saphira mají klasické poslání – vyčistit zemi od všech vyvrhelů a zločinců pod vedením Durzy, s propracovaným příběhem se vývojáři příliš nezdržovali. Většinu hry odehrajete jako Eragon, jehož zbraní je nejprve meč s jedinou možností útoku, s přibývajícími zkušenostmi se k němu ale přidají i pokročilejší bojová komba spolu s několika útočnými kouzly. V několika úrovních si zahrajete i za Saphiru – to budete pálit plamenným dechem nepřátele. Na konci každého kola si můžete vybrat dva ze čtyř bonusů, kterými vylepšíte vaši postavu, případně získáte život navíc. Ovládání i grafika jsou velmi dobré, zvuky naopak spíše podprůměrné a ještě víc mě zklamala doba hraní – zkušenější hráči dojdou do cíle nejpozději za půl hodiny.

[Žánr] Akční arkáda [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Vivendi Games, www.vivendi.com [Cena] 79 Kč [Zdroj] Redboss, www.redboss.cz [EN]

6,5

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Všechny cesty vedou do Říma, což jen dokazuje nová budovatelská strategie z dob římského impéria. Glory of the Roman Empire patří k solidnímu nadprůměru mezi počítačovými hrami a díky HandyGames, kteří umí takové strategické perly jako Townsmen, nezklame ani na mobilu. Mobilní hra má oproti počítačové samozřejmě výrazně omezené herní možnosti i systém, to však hratelnosti příliš neublížilo. Jako římský projektant dostanete na starost budování města, a pokud se osvědčíte tím, že získáte daný počet bodů za postavení různých staveb v časovém termínu, budete povýšeni; hodností je deset od kurátora po prokonzula. Stavění ale není vůbec lehké, zejména kvůli hledání vhodných pozic. Velmi se povedla grafika v detailně vymodelovaných budovách, kterých ve hře najdete 22, i v celém okolí včetně lesů, říček, cest nebo vrcholků hor. Potěší i české prostředí a dobré ovládání, méně však už horší plynulost prostředí při přecházení mezi herními poli i nepříliš nápadité zvuky. Vzhledem k dvaceti misím vydrží Glory of the Roman Empire na hodiny hraní.

[Žánr] Strategie [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Handy Games, www.handygames.com [Cena] 70 Kč [Zdroj] O2, www.o2active.cz [CZ]

7,8

HRÁČŮV RÁDCE

Už vás také nudí ten neměnný scénář, v němž se každý podzim objevují nové hokejové a fotbalové simulace, o pár měsíců později je následuje řada fotbalových manažerů, a zbytek celoroční výplně tvoří ve světě tolik populární americký fotbal? Vždyť zábavu dokáží zprostředkovat i jiné, zcela netradiční sporty. Plachtění, cyklistika, nic z toho neuniklo pozornosti herního světa.

NETRADIČNÍ SPORTY

VIRTUAL SKIPPER 4

Simulátor plachtění se může zdát být jen zábavným výstřelkem, ale letitá historie série Virtual Skipper hovoří o opaku. V pořadí čtvrtý díl se snaží napravit nedostatky svých předchůdců, a co je podstatné, je cílen jak na nováčky, tak i ostřílené veterány moří. Komplexní simulaci, v níž ovládáte veškeré prvky stejně jako ve skutečnosti, dotváří vedle změn počasí a povětrnostních podmínek také zabudovaný editor.

dobrá vizuální stránka, nápaditá hratelnost, editor
příliš komplexní, vyžaduje znalosti oboru

[Platforma] PC [Žánr] Simulace plachtění [Rok vydání] 2005 [Cena] 1 300 Kč

TIP

SKI OR DIE

Pod pojmem netradičních sportů si řada z nás představí pulzující srdce a přebytek adrenalinu. Už v roce 1990 představilo tehdejší Electronic Arts titul Ski or Die coby sbírku netradičních zimních sportů. Vyzkoušíte si nejen akrobacii na lyžích nebo sjezd hory, na řadu přijde také snowboard, jízda na duších a přece jen klidnější část hry, koulovaná. Vedle nápaditých sportů nabízí hra také povedený multiplayer, vzhledem k jejímu stáří jí ale musíte odpustit jednoduchou grafiku.

rozmanitost herních disciplín, multiplayer
jízda z hory se příliš nepovedla

[Platforma] PC [Žánr] Šílené zimní sporty [Rok vydání] 1990 [Cena] Neprodává se (abandonware)

TIP

TABLE TENNIS

Table Tennis představuje výlet do světa nám bližšího „sportování". Rockstar Games, tvůrci známé série Grand Theft Auto, nám v rámci posledního výtvoru představují vlastní vizi stolního tenisu. Nečekají vás přitom žádné oficiální turnaje, ani známí sportovci – naopak jen úzký výběr hráčů, kdy dokonce nejsou rozlišeny turnaje obou pohlaví. Hlavní síla hry ale tkví v samotné hratelnosti, již doplňuje řada vychytávek. Herní zážitek podepírá také skvělé vizuální zpracování, které si ale bohužel vychutnají pouze majitelé Xboxu 360.

návyková hratelnost, řada vychytávek, precizní fyzika
chudší nabídka herních možností

[Platforma] Xbox 360 [Žánr] Simulátor stolního tenisu [Rok vydání] 2006 [Cena] 1 499 Kč

TIP

PRO CYCLING MANAGER 2006

Představte si fotbalový manažer, v němž pouze změníte sport – a na místo kopání do míčudy budete rázem šlapat do pedálů. Pro Cycling Manager 2006 před vás staví roli manažera cyklistického týmu – vaším úkolem je dávat příkazy, vymýšlet strategii každého závodu, starat se o nábor nových talentů, obnovu smluv a finance obecně. Poslední díl se navíc pyšní licencí Tour de France a nabízí povedený grafický kabátek.

starost o vlastní cyklistický tým, licence Tour de France
nepřehledné, zdlouhavé loadování

[Platforma] PC [Žánr] Cyklistický manažer [Rok vydání] 2006 [Cena] 299 Kč

TIP

HARRY POTTER: MISTROVSTVÍ SVĚTA VE FAMFRPÁLU

Klasická dobrodružství malého čaroděje Harryho Pottera se v roce 2004 dočkala rozšíření o Mistrovství světa ve Famfrpálu – pozoruhodný sport, který dobře znají fanoušci knižní předlohy. Famfrpál lze nejsnáze přirovnat k zápasu dvou sedmičlenných týmů, jenž si bere to nejlepší z reálných sportů jako hokej či házená. K osvojení hry postačí znalost základních pravidel, za odměnu se vám dostane netradičního zážitku, který kazí jen horší umělá inteligence.

originální námět a hratelnost, nízké hardwarové nároky
umělá inteligence protihráčů, hudba

[Platforma] PC [Žánr] Simulace „potterovského" famfrpálu [Rok vydání] 2006 [Cena] 499 Kč

TIP

TONY HAWK´S DOWNHILL JAM

Ač známý a léty prověřený, nabízí Tony Hawk další porci netradičních sportovních zážitků. Simulace skateboardingu prošla za dlouhá léta bohatým vývojem, čest jsme měli s řadou titulů, z nichž vybíráme netradiční Downhill pro konzoli Wii. Klasické kousky jsou zde nahrazeny sjezdem bohatých tratí, které výborně kombinuje závodění s prováděním triků. Potěší i množství herních módů, multiplayer, nebo originální pohybové ovládání.

nový způsob ovládání, změna herního konceptu, multiplayer
nedostatky v grafice, nesedne fanouškům

[Platforma] Wii, NDS [Žánr] Závodní hra [Rok vydání] 2006 [Cena] 1 999 Kč

TIP

BLOG
ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

ODHODLANÝ MICROSOFT, SEBEJISTÁ SONY, WIISMÁTÉ NINTENDO

Konec starého roku a začátek nového vždy vybízí k bilancování. A že je přelom roku ve znamení souboje konzolí nové generace, o tom není pochyb. Přestože česká hráčská veřejnost je z drtivé většiny věrna osobním počítačům, i zde má svůj smysl se konzolím věnovat. Větší část příjmu herních vydavatelů pochází právě z prodeje konzolových her, dá se tedy předpokládat, že právě míra obliby různých her a herních žánrů na konzolích ovlivní vývoj her na PC. Podobně zajímavé je sledovat „souboj zitánů", tří velkých a zkušených firem otevřeně bojujících o hráče. Poprvé totiž tento boj není ve stylu „první Sony, pak dlouho nic a pak zbytek".

Nepochybně existuje spousta lidí milujících grafy, tabulky a statistiky obecně. Ovšem nejen pro ně je určen projekt nextgenwars.com, jehož stránky příležitostně sleduji. Ve stručnosti se jedná o výčet přibližných prodejních čísel konzolí nové generace s grafickým znázorněním podílu na trhu a možností hlasování pro nejoblíbenější konzoli. Jak se věci mají, vidíte na přiloženém obrázku.

Microsoftu se včasný start a roční náskok na konkurenci bezesporu vyplatil. Xbox 360 se navíc povedl, takže z prodejů netěží jen proto, že byl na trhu tak dlouho jedinou nextgen volbou. Přes 9,6 milionů prodaných konzolí je za přibližně 13 měsíců parádní výsledek (znamená to v průměru přibližně 25 tisíc prodaných konzolí denně).

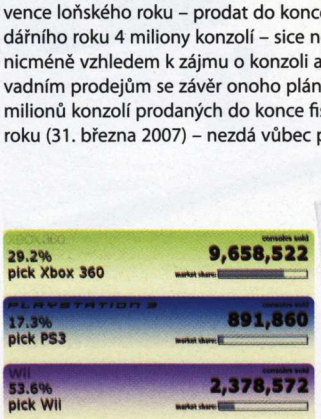
Nintendo svoje Wii wiipustilo do světa takřka přesně rok po Microsoftím Xboxu 360, a to s wiinikajícím úspěchem. Ambiciózní plán z července loňského roku – prodat do konce kalendářního roku 4 miliony konzolí – sice newiišel, nicméně vzhledem k zájmu o konzoli a dosavadním prodejům se závěr onoho plánu – 6 milionů konzolí prodaných do konce fiskálního roku (31. března 2007) – nezdá vůbec přehnaný.

Tím černým vzadu je zatím (pro někoho možná překvapivě) Playstation 3 s necelými 900 tisíci prodaných kusů. To není velké číslo, i když vezmeme v úvahu, že je PS3 na trhu teprve od poloviny listopadu 2006 a do Evropy má přijít teprve letos v březnu.

Zdá se, že se blíží konec monopolu sebejisté Sony, která ve svém přesvědčení o vlastním úspěchu zřejmě podcenila situaci. Tabulkově nejvýkonnější konzole zatím graficky nepředčila Xbox 360, ovládání pomocí naklánění Sixaxisu se stěží může rovnat Wiimote. Sony tak může prakticky jen spoléhat na zvuk přeslavných herních sérií: a je pravda, že jména jako Final Fantasy, Metal Gear Solid, Tekken, Gran Turismo jsou pro mnohé silným argumentem.

Srdce hráčů si však zatím s převahou získává Nintendo Wii (hlasovala pro něj více jak polovina lidí) svým důrazem na hratelnost. Vypadá to, že množství hráčů je už znechuceno častou nutností hledat v záplavě polygonů úlomky hratelnosti a spokojí se s horší grafikou, ale vymazlenou zábavností.

Nejzajímavější mi připadá přístup Microsoftu, který prostě chce dělat konzole. A bude se o to snažit tak dlouho, dokud mu to nevyjde, přestože do té doby může být celá snaha citelně ztrátová. Nicméně ono to možná vyšlo už u Xboxu 360 a my můžeme doufat, že se prodejní úspěchy projeví na podpoře nezávislých, originálních vývojářů, kteří dovedou skloubit grafický potenciál konzolí nové generace a parádní hratelnost, o niž jde především.



TAK NÁM ZABILI VÁNOCE, PANÍ MÜLLEROVÁ

POZOR SOUTĚŽ

Není zima, není sníh, nejsou hry, nejsou Vánoce. Ještě daleko „nejvánočnější" měsíc byl listopad a s ním i můj listopadový blog. Prosinec byl ve znamení hrstky nevýrazných her, nesmyslného počasí a stavění bláťuláků (verze sněhuláka pro léto a hloupé zimy, jako je tato – znáte to). Úspěšní herní vývojáři si s Vánocemi letos hlavu nelámali a klidně si hry ohlásili na leden (Blizzard – Burning Crusade: 16. ledna), méně úspěšní a známí se letos nějak ani nesnažili svézt se na vánoční nákupní horečce. A ke všemu to počasí…

V zimě si nelibuji, ale tak nějak s ní počítám. Takže když je zima, má být zima, sníh a všechny ty věci, které tak nesnáším. Rozhodl jsem se, že když už si s námi globální oteplování (teplé zimy) a nová doba ledová (chladná léta) takhle hrají, zahrajeme si i my, a to o dvouleté předplatné a exkluzivní výtisk Doupěte podepsaný všemi redaktory! Podmínky jsou jednoduché: co nejdřív zašlete na moji adresu david.slama@doupe.cz (do předmětu napište „soutěž") svůj vlastní originální literární výtvor o prakticky libovolném rozsahu (ale šetřete mě :-)). Já pak podle kvality a počtu došlých příspěvků v některém z dalších blogů vyhlásím jeden nejlepší umělecký kousek (takže se snažte) a jeho autora odměním zmiňovaným dvouletým předplatným našeho časopisu a jedním exkluzivním podepsaným výtiskem.

Váš literární kousek může být povídka, úvaha, fejeton, básnička nebo klidně epos, prostě cokoli. Tematicky by se měl týkat počasí, konkrétněji nepovedené zimy, a měl by se dotknout i her, případně Doupátka. Fantazii se meze nekladou, klidně můžete dílko doplnit naskenovanými obrázky, nazpívanými vlastními melodiemi a čímkoli podobným. Přeji hodně štěstí a přívětivé múzy.

Vlaky | autobusy | MHD

jak na počítač

V dalším čísle JNP najdete

Plná verze ZDARMA ušetříte 350 Kč

Jízdní řády na rok 2007

- dvacet stran podrobných návodů na práci s programy a počítačovým vybavením
- informace o zajímavých programech
- produktové novinky a testy
- cenové přehledy
- internetové téma

vychází 15. února 2007

vydává mediální dům
www.cpress.cz

computer press

HARDWARE NEWS

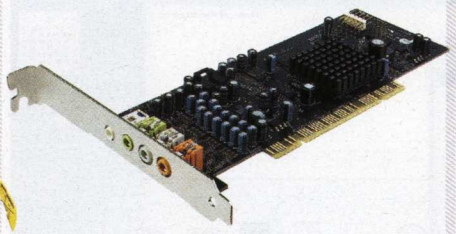
Levně a účinně

Drahé chladiče jsou téměř vždy velmi kvalitní, výkonné i tiché. Větší umění je vyrobit levný produkt se stejnými vlastnostmi. Hyper TX se sice až nápadně podobá tradičnímu Freezeru, nicméně má velmi příjemnou cenu, subjektivně o trochu lepší větrák a chlazení okolních komponent. Proto jej nelze než doporučit. Dostupné jsou verze pro Intel i AMD.

[chhladič procesoru]
COOLER MASTER HYPER TX
předpokládaná cena 430 Kč
www.coolermaster-europe.com

Hráčova volba

Ať se to audiofilům líbí nebo ne, Creative zůstává nejlepší volbou pro hráče her. X-Fi ve variantě Xtreme Gamer má kromě úsporných rozměrů a chybějícího gameportu i nižší cenu, kterou osloví hlavně hráče hladové po speciálních funkcích. X-Fi jim nabídne nejmodernější EAX, OpenAL a všechny myslitelné vlastnosti DirectX. Překvapivě k ní připojíte i přední audio konektory na běžných skříních.



[zvuková karta]
X-FI XTREME GAMER
předpokládaná cena 2 690 Kč
cz.europe.creative.com

Fatální skříň

Korejského výrobce Zalman znáte díky špičkovým chladičům a možná i pasivním skříním TNN. Nově má v nabídce i další z produktů
série Fatal1ty, který se opírá o popularitu slavného hráče. V tradičním černém designu s trojicí červeně svítících větráků působí přímo démonicky, a hodí se tak i pro reprezentační účely. Skříň je samozřejmě z hliníku, kterým se zřejmě v Koreji nešetří, protože stěny mají tloušťku 5 mm. V ceně je již i regulátor větráků, efektní chladič procesoru CNPS9700 NT už ale ne.

[počítačová skříň]
ZALMAN FATAL1TY FC-ZE1
předpokládaná cena 10 229 Kč
www.zalman.co.kr

Živá voda pro AGP

Jedna z nejvýhodnějších grafických karet se dočkala překvapivě i AGP verze. X1950 Pro od Sapphire koupíte od půlky prosince s mírně zvýšenou cenou pro rozhraní AGP. Od verze XTX se odlišuje pouze čipem Rialto, jenž zabezpečuje komunikaci s AGP sběrnicí, a jinými napájecími konektory (dvojice molexů).

[grafická karta]
SAPPHIRE RADEON X1950 PRO 512 MB AGP
předpokládaná cena 6 176 Kč
www.sapphiretech.cz

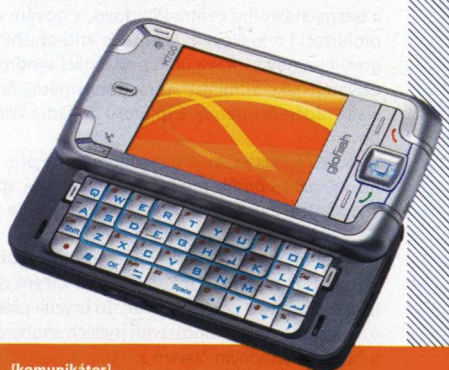
Spojení na Habu

Myši i klávesnice Microsoftu jsou vyhlášené svou výbornou ergonomií pro běžnou práci s počítačem. Razer je zase naopak proslavený svými herními kousky. Spolupráce obou společností přinesla novou herní myšku Habu Laser Gaming Mouse, která oslňuje citlivostí 2 000 dpi, rychlou odezvou, sedmi programovatelnými tlačítky, pamětí pro pět předdefinovaných režimů, detekcí rychlých pohybů a k tomu umožňuje hráči i měnit citlivost během hraní.

[herní laserová myš]
MICROSOFT HABU LASER GAMING MOUSE
předpokládaná cena 1 790 Kč
www.microsoft.com

Kompromisy stranou

Komunikátor kombinující Quadband GSM modul, GPS navigaci s TMC, podporu Wi-Fi a vestavěnou alfanumerickou klávesnici bychom zatím na trhu ještě nenašli, vše se ale už brzy změní s příchodem E-Tenu Glofiish M700. Ten k uvedeným funkcím navíc přidá i např. 2Mpx fotoaparát, 2,8" QVGA displej se 65 536 barvami, Bluetooth 2.0 a vysoký výkon, který si poradí i s nejnáročnějšími aplikacemi operačního systému Windows Mobile 5.0 AKU3.2 Phone edition.

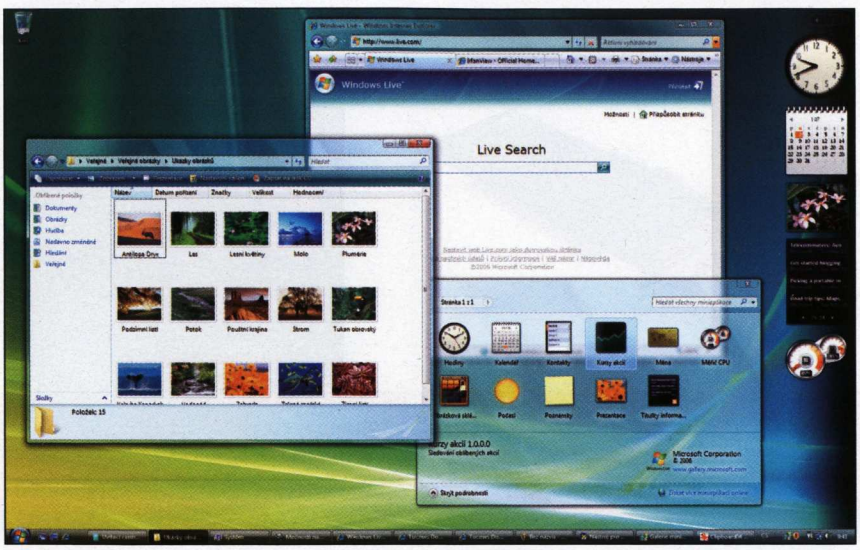


[komunikátor]
E-TEN GLOFIISH M700
předpokládaná cena 18 500 Kč
www.e-ten.cz

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

WINDOWS VISTA
PROČ, KDY A ZA KOLIK?

Vývoj nového operačního systému trval Microsoftu podstatně déle, než jsme u Microsoftu v „éře Windows" zvyklí. Stálo čekání za to? Vyplatí se majitelům Windows XP přecházet na Vistu?



Přestože se nakonec jednu z nejpodstatnějších slibovaných změn – nový souborový systém Win FS – Microsoftu nepodařilo dotáhnout do konce*, zásadních i drobnějších novinek přináší Vista více než dost:

- podpora nového herního rozhraní DirectX 10 (součástí je specifikace shader model 4.0)
- nové uživatelské grafické rozhraní Aero Glass – rozhraní je už plně 3D a tedy akcelerované moderními grafickými kartami; nabízí průhledná okna, přepínání s náhledy apod.
- zvýšená bezpečnost – Windows Defender pro odstranění malwaru je součástí instalace a bezpečnostního centra Windows, v novém prohlížeči i e-mailovém klientu je anti-phishingový filtr, nová správa účtů potlačující syndrom uživatele jako administrátora, obousměrný firewall, oddělení Internet Exploreru od jádra Windows
- nové Mobility Center na jednom místě přehledně nabízí profily pro přenosné počítače, správu napájení a další funkce. Výrazně se zlepšila podpora Tablet PC
- technologie ReadyBoost, která umožní využít zařízení s pamětí flash (například USB klíčenky) jako vyrovnávací paměť (cache). To urychlí především práci s větším množstvím malých souborů a častým náhodným čtením z disku. Agresivnější předvídání toho, co bude potřeba zřejmě v příští chvíli načíst se jmenuje SuperFetch a může urychlit start často spouštěných aplikací i různé opakované činnosti se soubory
- nová nabídka Start s integrovaným vyhledáváním a rychlým spouštěním přes psaní počátečních znaků
- vyhledávání (ne nepodobné Windows Desktop Search) je hned po instalaci Windows Vista integrováno opravdu všude
- podpora HDCP a ICT pro přehrávání kódovaného HD obsahu (typicky filmů)
- postranní panel (sidebar) Windows, do něhož můžete umisťovat miniaplikace (gadgets, chcete-li) jako hodiny, kalendář, měřič využití procesoru, RSS čtečku apod. Po filmech, hrách a ICQ přidává další rozumný důvod pro širokoúhlé LCD panely
- webový prohlížeč Internet Explorer 7 a multimediální přehrávač Windows Media Player 11
- Windows Mail nahrazuje „děravého" a přesto široce používaného poštovního klienta Outlook Express. Má integrován anti-phishing i antispam (filtr nevyžádané pošty)
- Windows DVD Maker vám společně s Movie Makerem umožní dělat filmová DVD
- správce fotek a filmů Windows Fotogalerie, kalendář a úkolník Windows Kalendář

Hardwarové nároky

Požadavky na technické vybavení počítače nových Windows nejsou až tak krvavé, jak se od nového operačního systému Microsoftu a roku 2007 čekalo. Především majitelé herních počítačů nemusí mít žádný strach. Na hardwaru se setkáte se dvěma různými logy – Vista Capable a Vista Premium Ready. První z nich označuje minimální konfiguraci pro běh Windows Vista, druhý pak požadavky na počítač pro běh multimediální verze Premium Ready a tedy i rozhraní Aero Glass:

	Vista Capable	Vista Premium Ready
procesor	800 MHz	1 GHz
paměť	512 MB	1 GB
grafická karta	DirectX 9 kompatibilní	s HW podporou pixel shader 2.0
paměť grafické karty	–	128 MB a více pro vyšší rozlišení
kapacita pevného disku	20 GB	40 GB
volné místo na disku	15 GB	15 GB

Pokud byste si chtěli připravenost vašeho počítače na Windows Vista ověřit mnohem pohodlnějším způsobem, nachystala pro vás společnosti ATI na stránce **jdi.zive.cz/vistaready1** webovou aplikaci, která prozkoumá váš hardware a ukáže vám případné slabiny bránící svižnému provozu nových Windows. Můžete si také stáhnout a nainstalovat podobně fungující aplikaci přímo od Microsoftu (**jdi.zive.cz/vistaready3**).

Jednotlivé verze

Vista Starter – velmi osekaná verze určená pro rozvojové země (v Evropě se vůbec nebude prodávat). Maximální paměť je omezena na 256 MB a edice běží jen na levných procesorech (Duron, Sempron, Geode, Celeron, Pentium III).

Vista Home Basic – je podobně jako Windows XP Home určena pro nenáročné domácí uživatele. Nenabízí efekty rozhraní Aero a využitelná paměť 64b verze je omezena na 8 GB. Cena: 270 eur (7 500 Kč).

Vista Home Premium – přidává rozhraní Aero, podporu pro HDTV (HDCP), program pro tvorbu DVD, hry, mobilní centrum a podporu Tablet PC a až 16 GB RAM. Podobná XP Media Center Edition. Cena: 329 eur (9 140 Kč) (OEM verze 130 eur, 3 600 Kč).

Vista Business – všechny funkce jako Home Premium kromě Media Center, DVD Makeru a Movie Makeru HD. Zato podporuje šifrování souborů, dva procesory, zálohování a až 128 GB paměti. Rozšířená podpora až do roku 2017 (uživatelské verze Visty mají podporu garantovánu jen do 2012). Cena: 435 eur (12 100 Kč).

Vista Enterprise – vychází z Business, přidává podporu unixových aplikací, šifrování disků (BitLocker).

Mirek Jahoda, šéfredaktor Computeru
Stále se usmívá, i přesto, že je šéfredaktorem už několik měsíců

[FLIGHT SIMULATOR X PODLE MICROSOFTU]
Nahoře s použitím DirectX 9, dole DirectX 10

Vista Ultimate – kombinuje možnosti všech edicí a přidává nástroj pro zvýšení výkonu ve hrách. Určena pro počítačové nadšence, profesionály nebo náročné hráče. Cena: 549 eur (15 250 Kč).

Všechny verze najdete na jediném společném instalačním DVD; o tom, která verze bude nainstalována, rozhoduje váš zakoupený produktový klíč.

Přejít, či nepřejít?

Windows Vista nemají samozřejmě jen výhody, které jsme popsali na začátku článku. Jsou tu i zápory, jako například vyšší spotřeba energie (dle testů Živě.cz byla spotřeba průměrného počítače bez zátěže 115 W s Windows Vista oproti 103 W u Windows XP), která by se mohla neblaze podepsat i na nižší výdrži notebooku anebo nutnosti mít na 64b Windows Vista pouze ovladače certifikované (podepsané) Microsoftem. Stejně tak firewally třetích stran (například Kerio, Zone Alarm apod.) zatím pod Windows Vista nefungují a Microsoft skoncoval s podporou některého staršího hardwaru (například i mobilními verzemi procesorů AMD K6 a Intel Pentium II, III).

To všechno jsou ale pro počítačové hráče zřejmě banality a ti, co prostě chtějí hrát dobře vypadající hry na PC, si Windows Vista už kvůli DirectX 10 koupí. Ten totiž na Windows XP ani nebude, a tak dopomůže rozšiřování Visty. DirectX 10 hardware se bude rozšiřovat během tohoto roku, první hry přijdou také ještě letos. Koncem roku by tedy už hráči mohli mít dost důvodů k přechodu na Vistu. Ještě dříve než hráči si Visty pořídí všichni, kdo budou chtít počítač využít pro přehrávání Blu-ray nebo HD-DVD filmů. Pronikaní Windows Vista v širším měřítku do domácností, škol a podniků se dá čekat určitě později, podle vzoru Windows XP kolem dvou let od uvedení.

DIRECTX 10 – NEXT-GEN NA PC

DirectX 10 bude dostupný pouze pro Windows Vista, případně budoucích systémech Microsoftu. Bude totiž využívat nový systém ovladačů. Ke slovu přijdou svižnější knihovny (DLL) a desítka v sobě nebude obsahovat podporu předešlých verzí (legacy), jak tomu bylo doposud.

Majitelé současných grafických karet však nemusí zoufat. Vedle DirectX 10 bude ve Vistě ještě DirectX 9.L, tedy současný se všemi verzemi zpětně kompatibilní DirectX 9, pouze upravený pro využití nového modelu ovladačů ve Windows Vista.

Hlavním přínosem DirectX 10 budou sjednocené shadery. Zatím se shadery starají odděleně o zpracování vrcholů a bodů v obraze. V současném DirectX 9.0c (shader model 3.0) se k sobě tyto jednotky svou funkčností už velmi přiblížily a hlavní nedostatek tohoto návrhu – jedna část této architektury byla plně vytížena a druhá minimálně – vystoupil zřetelně na povrch. Microsoft společně s ATI už tento problém vyřešil v konzoli Xbox 360, do níž ATI dodala grafický čip Xenos s unifikovanou architekturou shaderů.

Ke dvěma jmenovaným typům přibude ještě třetí geometry shader – jeho úkolem budou výpočty vrcholů geometrických jednotek a bude také schopen počítat kolize objektů, připadne mu tak úkol dosud vyhrazený procesoru počítače. Prvními hrami připravenými pro DirectX 10 budou Crysis, Flight Simulator X, Age of Conan nebo Heligate: London.

LEVNÝ UPGRADE NA VISTU

Všichni, kdo si v období od 26. října 2006 do 15. března 2007 zakoupili Windows XP, mají šanci v programu zvaném Express Upgrade za 550 Kč povýšit na novější Windows Vista. Akce platí do 31. března, budete moci upgradovat z určitých verzí XP jen na určité verze Visty a podrobnosti najdete přímo na úvodní stránce www.windowsvista.cz.

... Win FS je souborový systém využívající princip relační databáze (například SQL) a fungující nad NTFS, který by umožnil zcela jiný přístup k práci se soubory. Problémem Win FS zatím byl pomalý běh, který znemožnil integraci do Windows Vista. Nakonec bude Win FS buď zrušeno a jen jeho části budou využity v MS SQL Server, nebo se objeví jeho obdoba až v dalších Windows (kódové označení Vienna, uvedení kolem roku 2010)

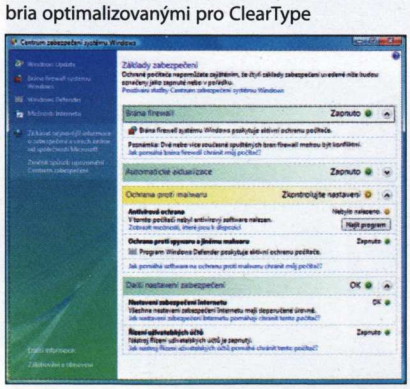
VISTA OČIMA BĚŽNÉHO UŽIVATELE

Při prvním seznamování s novými Windows v závislosti na zvolené edici narazíte na mnoho detailů, které potěší. Už samotná instalace je jednodušší, plně v grafickém rozhraní a už definitivně můžete zahodit disketu. Instalátor podporuje načtení ovladačů i z USB flash disků nebo DVD. Proces instalace i přes mnohem větší objem dat netrvá déle než u XP, to samé platí o samotném startu (bootování) Windows.

Nový startovací manažer umí neoficiálně zavést i Linux a v jeho nabídce přibyla položka umožňující otestovat integrity paměti (možná znáte Gold Memory či Memtest86), která vám umožní rychlé ověření stability nově nastavené frekvence pamětí nebo časování.

1 Přepínání mezi spuštěnými aplikacemi, vlevo pomocí ALT + TAB, vpravo s WIN + TAB. Minináhledy umožňují lepší orientaci, kaskádový způsob (WIN + TAB) je ale nepřehledný

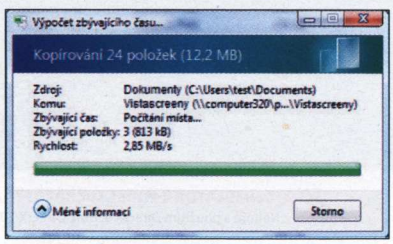
2 V centru zabezpečení přibyl především Windows Defender, všimněte si i nového písma. Ve Vistě se setkáte s novými fonty Calibri a Cambria optimalizovanými pro ClearType

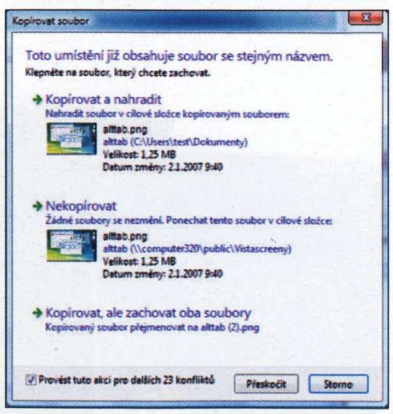


3 Průzkumník toho umí zase více, pomáhá mu hodně integrované vyhledávání, ale uživatele zvyklé na Total Commander či Servant Salamander nepřesvědčí

4 Vista si váš hardware oznámkuje, hodnocení výkonu pak ovlivňuje největší slabina

5 Nová Windows mají lepší odhad místa i potřebného času při kopírování a přibylo i zobrazení rychlého náhledu souboru před dotazem o jeho přepsání

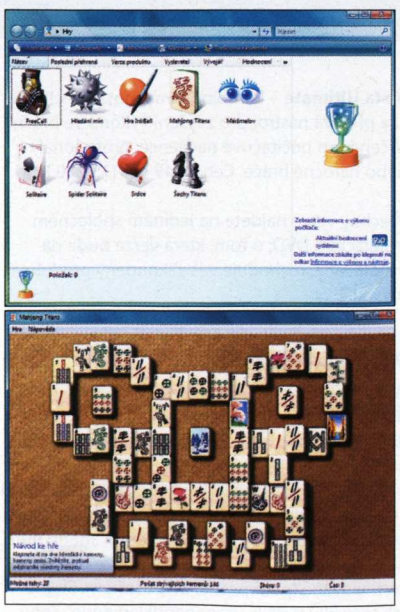


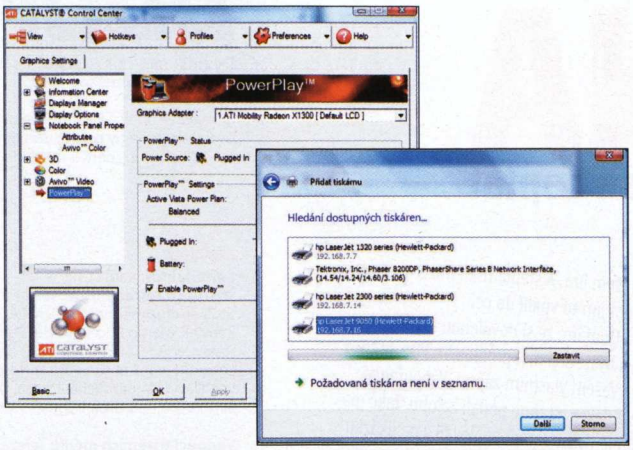


6 Miniaplikace a postranní panel jsou dobrým nápadem, jak využít širokoúhlé panely

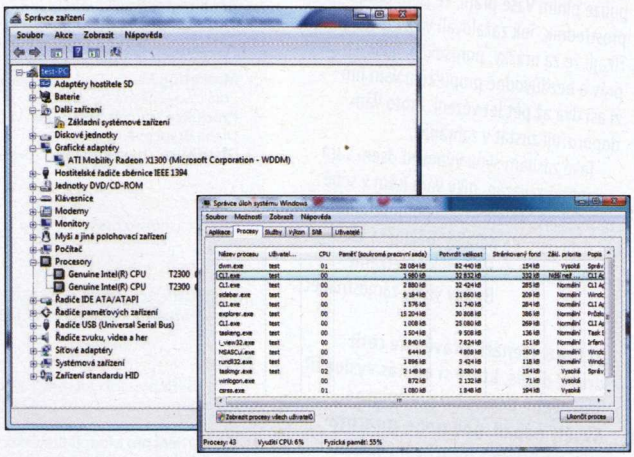
7 Nabídka Start umožňuje vyhledávání nebo rychlé spuštění přes zadání počátečních znaků. Přepnout můžete i do klasického nastavení, které se nemění už od Windows 95

8 Přibyly hned čtyři nové hry, šachy a mahjong se pro zabití nudy určitě hodí

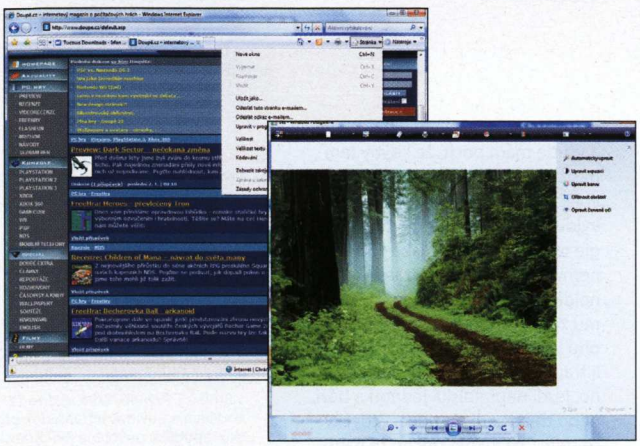




9 Přidání sdílené síťové tiskárny je velmi pohodlné a intuitivní, ovladače ATI Catalyst používající .NET Framework běhají rychleji (tedy jejich Control Center) a jsou méně náročné na paměť



10 Správce zařízení ukázal, že Visty hned po instalaci mají ovladače pro drtivou většinou běžných zařízení. Správce úloh doznal také několika vylepšení



11 Správce fotek a filmů Fotogalerie umožní i základní úpravy fotek. Internet Explorer 7 má vytoužené záložky a zatím pomalý anti-phishing

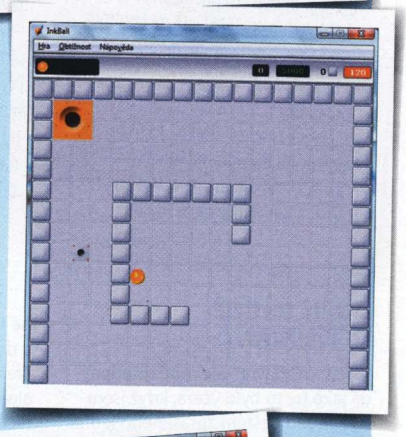
HERNÍ VISTA V OBRAZECH

Ač to mnozí jen neradi přiznávají, mnoho z nás čas od času zapne některou z her, integrovaných přímo do Windows. I v této oblasti má pro nás Vista novinky.

Kancelářské krysy potěší tyto nové hry: InkBall, Mahjong Titans, Maršmelov, Šachy Titans

Chcete přestat s drancováním ledničky? Začněte s cukrářskou hrou Maršmelou.

Nepotíte se v práci? Neváhejte vám, že pracujete? U logické hry InkBall se zapotíte tak, že z vás bude kapat inkoust.



Už nemusíte utrácet stovky korun za 1 000× propracovanější šachové simulátory – jsou tu Šachy Titans

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DOPIS MĚSÍCE: ZPOVĚĎ ŠÉFREDAKTOROVI

Zdravím redakci časopisu Doupě, po dlouhém rozhodování jsem došel k závěru, že bych se mohl zúčastnit soutěže Zpověď svému šéfredaktorovi. Představte si, že jste šéfredaktorem, jste na dovolené u moře, svoji práci jste nechali spolehlivému zaměstnanci a nejednou vám přijde poštou obálka. Telefon jste dávno vypnuli, takže pošta je jedna z mála možností, jak se s vámi spojit. Otevřete obálku, najdete v ní tři věci. Hmátnete po první z nich, je to dopis od vašeho zástupce…

Vážený pane šéfredaktore, doufám, že se Vám dovolená daří. Klidně si ji můžete prodloužit, zde jde vše podle plánu! Kromě tohoto dopisu by Vám mělo přijít i první vydání našeho časopisu. Jak můžete vidět, splnil jsem všechna Vaše přání. A že to nebylo lehké!

Před svým odjezdem do Itálie jste mi daroval tu největší poctu, jakou jsem si mohl zasloužit. Svěřil jste mi kontrolu nad Vaším celoživotním dílem, časopisem o hrách. Dal jste mi také nesnadný úkol, prodloužit o dvě stránky sekci o hardwaru. Musím Vás potěšit! Splnil jsem všechna očekávání dokonce na tisíc procent! Ano, na tisíc! Nebudeme přeci troškaři, že? Já jsem hned věděl, jak to myslíte!

Bohužel, nezbylo nám díky tomu místo na konzolové hry. Stejně to nikoho nezajímalo, jsme přeci zaměření na PC, ne? Dost dlouho jsem nevěděl, co udělat s tím buřičem, co měl na starost ony konzole. Bloumal jsem po redakci, až mi vnuknul nápad sám bůh! Ta stará baba, víte, ta uklizečka, dělala víc bordelu než pořádku. Tak jsem jí dal padáka a z vedoucího konzolové sekce jsem udělal uklízeče. A představte si, ten darmošlap si dovolil nesouhlasit! Taková drzost! Konečně jsem poznal jeho pravý charakter. Takovíhle lidé samozřejmě do Vaší redakce nepatří, tak jsem ho propustil.

To se nelíbilo ostatním pracovníkům a začali se bouřit. Ano, ano, vznikla tu taková malá revoluce. Ale na mne si nepřišli, holenkové, já vím, co na ně platí! Všechny jsem je pořádně seřval a vyhodil! Všechny do jednoho, včetně Vašeho syna! Ten drzej fracek si na mne otvíral pusu, tak jsem mu ji zaklapnul! Brečel jako malej, řekl sem mu, že dokud se nebude chovat jako Vy, jako hrdý dospělý muž, nemůže pracovat na tak důležitém místě, jako je grafik.

Ale nebojte se, zbytek jsem dodělal sám. Poskládal jsem Váš měsíčník, doladil i ty nejmenší detaily a odeslal na vytisknutí. A zde se objevil další problém. Řekli mi, že potřebují podepsat smlouvu na další rok. A zaplatit zálohu! Taková drzost, takhle nás vydírat. Nic nebude! Nezaplatil jsem jim. A stejně tiskli mizerně, taky jsem jim to vpálil do očí.

Doufám, že si dovolenou užíváte. Asi byste si ji měl prodloužit. Víte, je to ve Vašem vlastním zájmu. Vzbouřenci z redakce na mne podali žalobu. Také majitelé tiskárny mě zažalovali a na ukázku kvality svého tisku mi zaslali ono první a zřejmě poslední vydání časopisu, kterým nejspíš zrovna listujete. Ale já jsem se proti žalobám obhájil, řekl jsem jim, že pouze plním Vaše přání, že jsem pouze prostředník. Tak zažalovali Vás. Právníci říkají, že za urážky, porušování lidských práv a bezdůvodné propuštění Vám hrozí asi dva až pět let vězení. Proto Vám doporučuji zůstat v zahraničí.

Také zasílám svou výpověď. Jsem Vám nesmírně zavázán, díky Vám jsem v sobě našel skrytý talent vést a poroučet. Proto se nyní dám do politiky. Děkuji za všechno a doufám, že se ještě někdy setkáme.

Bývalý věrný zaměstnanec

[!] Drazí čtenáři, právě jste četli druhý dopis, který si od nás vysloužil avizované doživotní předplatné. Skvělý nápad, podařené zpracování a realistické zpracování vztahů v redakci! Jen nechápu, proč se Kamil od přečtení dopisu vyhýbá jakékoliv delší dovolené a i po pár dnech mimo vše telefonicky kontroluje.:-)

DOPIS ŘÁDNĚ OČÍSLOVANÝ

1. Je to už dávno, ale mně to připadá jako by to bylo včera, když jsem si jednoho deštěm zpraseného ledna kráčel po městě a došel k trafice. Měl jsem v kapse jakoby náhodou pět desetikorunek. Došel jsem k trafice a chtěl si koupit jeden nejmenovaný fotbalový časopis. Ten však byl vyprodaný. Zoufale jsem nahlédl do výlohy. A co nevidím, časopis Doupě s krásnou ženuškou na obálce. No, neber to. A tak jsem si koupil můj vůbec první herní časopis. Už tehdy jsem se aktivně věnoval PC hrám. Tehdy se jednalo o takové tituly jako FIFA 05 (což o to, FIFA 2000 mě bavila mnohem více), NHL 05 a hlavně Half-Life 2. Čas rychle plynul dál a prvního ledna v roce 2006 jsem byl čtenářem nejenom vašeho časopisu, ale i časopisů vám čistě konkurenčních. Těm se ale nechci věnovat. **[!] Náhoda dělá divy. Někoho přivede na správnou (herní) víru, někomu zákeřně za pomocí holubích exkrementů znečistí novou bundu a někdo jí vděčí za manželku, za což ji do konce života proklíná. Jak vidno, první možnost je jedna z těch lepších.**

2. Jsem vášnivým hráčem strategií. Asi jako hodně dalších lidí. Co mně na nich ale nejvíce vadí, je nedostatek realismu. Stačí si vybrat libovolnou strategii z druhé světové války a všude mám pocit, že kdyby tam místo detailně vymodelovaných vojáčků běhala třeba jen kolečka, vyjde to nastejno. Proč tyto strategie nemohou být víc jako FPS? Tím nemyslím grafiku, o tu zase tak moc nejde. Myslím tím, že když někomu zadám rozkaz, ať střílí na tu či onu jednotku, začnou se nepříteli trapně odečítat životy. A je jedno, jestli nepřátelská jednotka běží, nebo třeba sedí na zídce. Vždycky se trefí. Což takhle trochu té náhody a adrenalinu, kdy osamocený Němčour skočí k vaší jednotce do krytu, vystřelí a netrefí se, a následně dostane salvu od mojí jednotky? To ale není to nejdůležitější. Stačilo by jen respektovat více fakt, že když

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosáková, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána,

Vedoucí tištěných médií: Tereza Bočková

Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director Pavel Junk
Titulní strana Pavel Junk
Sazba Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř, Jan Caga
Marketing Martin Daněk, Alexandra Poláková, Zuzana Pospíšilová
Produkce Marcela Veselá, Eva Věteřchová, Diana Brabcová
Distribuce Zbyněk Tkadlčík, Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

voják běží, je daleko těžší ho trefit. O to hůř, když ho někdo přitom kryje. Mohly by tak vzniknout zajímavé tituly, kde se i s menším počtem jednotek dá zvítězit.
[!] Zajímavé nápady, je pravda, že v tomto ohledu hry dost zaostávají (i když Company of Heroes podalo bitvy pěšáků poměrně zajímavým způsobem – napadení vojáci automaticky zalehli, bylo je těžší strefit a v případě nouze se snažili dostat do úkrytu). Problémy s nepřirozeným ubýváním životů jsou čím dál výraznější zejména v souvislosti se stále kvalitnější grafikou. Nevím, zda to byl Supreme Commander nebo nejnovější C&C, ale když člověk sledoval v trailerech ty nádherně vymodelované tanky, vznášedla a vojáky, kteří se postavili proti sobě a dobrých 15 sekund do sebe střídali mocně vypadajícími zbraněmi, než to jednu stranu zničilo, vypadalo to divně a trapně.

3) Co si myslíte o válce next-gen konzolí? Vyhraje Sony se svou mega nadupanou konzolí? Nebo Xbox 360, který má roční náskok a hlavně v Americe se mu lidé budou oddávat mnohem radši, na druhou stranu Japonsko bude Microsoftí konzoli ignorovat, jak jen to půjde? Anebo Nintendo Wii, které musí sázet na originalitu svého ovládání a na dostatek exkluzivních her, jako je například Zelda. Vyjde Nintendu sázka na originalitu stejně jako s DSkem? Otec je toho názoru, že někdo ovladač od Nintenda vyrobí a začne prodávat normálně pro PC. Já při těchto hádkách zastávám názor, že to je sice možné, ale dokud nebudou hry, které by to byly schopny využít, může to být jedno. A pokud máte náladu se zasmát, mrkněte se sem: www.zive.cz/h/Bleskovky/AR.asp?ARI=132249. Wii prý vyměňuje ovládače Wimote po statisících. Aby to nakonec neskoncovalo s Wii.
[!] Věříme, že Wii může zničit jen nevyužití jeho možností ze strany vývojářů, což není moc pravděpodobné. Co se týče celkového vítěze souboje konzolí, existuje samozřejmě více názorů, ale dost možné je, že si svůj díl z trhu ukousnou všichni, aniž by bylo jasné, kdo vlastně vyhrál (prostý počet prodaných kusů v sobě nenese informaci, kolik výrobce investoval do marketingu, jak moc dotoval konzoli atp., tedy kolik „vlastně vydělal").

4) Myslím, že jsem vám toho napsal už dost (vzhledem k tomu, že vůbec netuším, jestli se na tento e-mail vůbec mají posílat dopisy). Takže bude stačit, když vám popřeji hodně štěstí a zdaru v novém roce 2007!
Váš věrný čtenář „Kane"

P.S.: Lepená vazba byla hrozná! Ta normální je lepší. Já se totiž rád vracím ke starým výtiskům a to byl problém, protože pevná vazba se asi po měsíci stala nedobytnou tvrzí, která zabraňovala otevření časopisu! Míru zdar.
[!] Také se nám současná podoba Doupátka více zamlouvá. (Správně, dejme světu mír, aby se mohlo více lidé navzájem mlátit ve virtuálních světech!)

ENGINE DVD

Nejdříve bych rád konstatoval, že k tomuto dopisu jsem se dokopával velice dlouho, a proto si ho vážte. Avšak nakonec jsem vytrval a teď se do něj pouštím. Nemusíte ho otisknout, ale chtěl jsem dát najevo svůj názor, což by měli udělat všichni, kterým záleží na tom, aby Doupě vypadalo čím dál tím lépe.
[!] Tak, tak! Pište, faxujte, majlujte, posílejte uplátky! Jen tak budeme větší, lepší a budeme si moc koupit dokonce i dražší verzi Playstationu 3;-).

Nejdříve bych rád vyzdvihl kvalitu zpracování vašeho časopisu. Je přehledný (což je pro mě věc nejdůležitější), je stylový a hlavně levný, což je pro mladší obyvatele této republiky jeden z hlavních ukazatelů při nákupu čehokoliv. Recenze jsou psané čitelně a je vidět, že redaktor dělá něco, co ho baví a zajímá, dá do toho kus sebe a ne jako u konkurence, kde se objevuje na začátku recenze: „Tohle sice nehraju, ale recenzi napsat musím," a podobně. Dost dlouho jsem odebíral konkurenční časopisy a Doupě mám od prvního vydání (i když jsem tedy párkrát zameškal – nebijte mě prosím:-) A nyní trošku té kritiky. Trochu bych možná přidal hardware, protože je ho dnes nadmíru a každým dnem přibývá. Také by možná neuškodilo více vybírat plné hry. Tím myslím třeba dát jednu hru za dva měsíce, ale kvalitnější nebo dražší. Tím neříkám, že hry, co dáváte k Doupěti, jsou špatné, ale mohly by být lepší. Určitě byste z tohoto důvodu o čtenáře nepřišli a na DVD by se tak vešlo i více jiných dat, o kterých tvrdíte, že je tam občas jen ztěží nacpete. A menu na DVD by možná taky zasloužilo pár změn.
[!] Nový engine DVD je připraven a s jeho podobou se můžete seznámit v časopise i na DVD! Chceme jej ale důkladně otestovat, proto jsme s jeho implementací počkali do příštího čísla. Věříme, že se vám bude líbit stejně jako nám.

K plným hrám: snažíme se vybírat zajímavé i netradiční kousky tak, abychom nevynechávali žádný z oblíbených žánrů (RPG Arcanum, akce Knights of The Temple, strategie Caesar III). Na druhou stranu bychom rádi zachovali princip „plná hra je příjemným bonusem k časopisu" a nepřecházeli na „tady máte skvělou plnou hru, sice si ji v obchodě můžete koupit za stejnou cenu, ale u nás dostanete navíc ještě nějakej časopis". Nic proti tomuto systému, ale Doupě se nechce stát papírovou podložkou pro DVD s plnou hrou.

To, že čtu každý měsíc v dopisech o tom, jak všechny lidi štvou reklamy, je podle mě hloupost, protože při ceně, jakou držíte, není možné fungovat bez reklam. A někdy i ty reklamy jsou přínosem, protože, jak je psáno na fóru, kdyby tam byly reklamy na prodej pozemků na Bahamách, asi by to nebylo to pravé ořechové. Doufám, že jsem byl dost upřímný, a hlavně, že nemluvím jen za sebe. No a na závěr bych vás rád poprosil o to, abyste pokračovali alespoň tak, jak pracujete teď, a také pochválil i za webové Doupě, což je taky suprová věc.
Fug@s
[!] Budeme pokračovat, pilně pracovat a plnit plány na 120 %! Přejeme, ať se minimálně to poslední daří v novém roce i vám, a to nejen co do počtu fragů v multiplayeru, ale i v „obyčejném" a občas trochu komplikovaném životě. Za měsíc na tomto místě opět nashledanou (dopisy piště třeba na adresu dopisy@doupe.cz). **-HM-**

LETEM SVĚTEM Z VAŠICH DOPISŮ

Doufám, že jste si přečetli můj minulý mail.

[!] Ano, čteme všechny dopisy, bohužel vzhledem k jejich počtu je nemůžeme všechny uveřejnit.

Nelíbila se mi obálka číslo 9/2006 (zelená – ano, je zdravá na oči – a uprostřed kulatý nesmysl + pokus o trávu, práce na pět minut?)

[!] Když jsme dali tuto větu přečíst grafikovi, který nad vykreslováním jednotlivých stébel trávy a balónu strávil noc, moc toho neřekl. Pokud tedy nepočítáme sprostá slova. :-)

Za okny sype se sněhu jak kráva, domov nám provoní fernet, rum, tráva. Půlnoc se blíží, nohy se pletou, děti zas uvidí maminku sjetou. Tátovi krví barví se džíny, prdel mu natrhla petarda z Číny.

[!] Sice drobátko neaktuální, ale s tímto novoročním hitem jsme se s vámi zkrátka museli podělit.

MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Managera s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

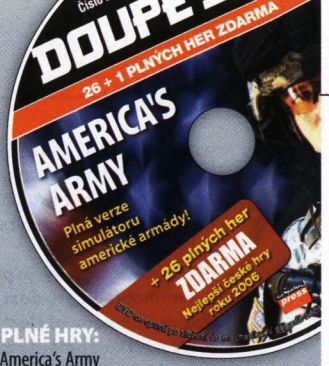
Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písalci a písatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

DOUPĚ DVD 1/07



AMERICA'S ARMY: SPECIAL FORCES

Chtěli jste se někdy stát profesionálním vojákem z povolání, ale nenašli jste k tomu dostatek odvahy a odhodlání? Žádný problém, pokud se rozhodnete vyzkoušet plnou hru aktuálního Doupěte jménem America's Army: Special Forces. Tu totiž vyvinula přímo americká armáda, aby si každý mohl z tepla svého domova vyzkoušet dril tamějších vojenských příslušníků, jejich výcvik a v konečném důsledku i přímo účast v ozbrojených konfliktech.
Z herního hlediska je America's Army multiplayerovou taktickou střílečkou, která by se svou hratelností dala přirovnat k legendárnímu Counter-Striku. Stejně jako tam i tady máte na výběr několik povolání, která vás budou provázet po celou dobu hraní v týmu. Vše je založeno na co možná největší autenticitě, takže se ke slovu dostanou reálné zbraně či vozidla využívaná americkou armádou. Více o hře vám prozradí naše recenze v aktuálním Doupěti.

MODIFIKACE A DOPLŇKY KE HŘE

AAWatcher 2.6
Při minimalizaci hry do hlavní lišty vás upozorní na začátek nového kola.

AA IRC 0.8
IRC klient přímo do America's Army, abyste mohli být neustále v kontaktu se světem.

AAO URL
Přímé připojení do hry z Internet Exploreru bez nutnosti hledat a spouštět hru.

AA:O Tools 1.5
Soubor několika různých užitečných nástrojů pro America's Army.

AA Configurator v.1.2
Program pro optimalizaci a důkladné nastavení hry.

Clan Toools v2.0
Program a související nástroje pro činnost klanů.

Auto reportin 1.1
Program pro automatické reportování vaší aktuální pozice.

KeyOps v.1.1.1
Program na nastavování (tzv. bindování) kláves.

PaSCam 0.2.6.1a Mini
Program pro vytváření videí ze hry.

Where's My Boys Stand Alone 1.4.0
Malá modifikace pro správu členů/přátel ve hře.

[Ovládání]
Hra se ovládá jako každá akční hra – kombinací myší a klávesnice. Přesné ovládací klávesy najdete v nastavení hry.

[Verze] Anglická
[Výrobce] U.S. Army
[Datum vydání] Prosinec 2006

[Minimální požadavky]
Windows 2000, XP ▪ Procesor 2,4 GHz ▪ 512 MB RAM ▪ Grafická karta s 128 MB RAM ▪ 3,5 GB na HDD ▪ Připojení k internetu

NEPŘEHLÉDNĚTE: BECHEROVKA GAME 2006

Další ročník domácí soutěže amatérských herních vývojářů Becherovka Game zná své vítěze. Ti byli slavnostně vyhlášeni na začátku prosince v pražském Jam Café. Ještě ten samý den se na světlo světa dostaly všechny soutěžní hry a my vám je všechny na našem DVD přinášíme. Oproti předchozím ročníkům je her trochu méně, nicméně i tak se mezi nimi dají najít perly, které vás k monitoru přikovají na dlouhé desítky hodin.

BECHEROVKA Game2006

NOVÝ ENGINE

Jásejte, to, po čem volali mnozí z vás, se pomalu stává skutečností! Naše DVD dostane od příštího čísla nový kabát, jehož malou ochutnávku můžete vidět na obrázcích vedle. Oproti tomu stávajícímu nabídne kromě inovované grafické podoby i několik nových užitečných funkcí. Už od příštího čísla si budete moci vše vyzkoušet na vlastní kůži.

PLNÉ HRY:
America's Army
Another Day at War
FauxPa
BarBechBar
Becher Bar
Becher Tycoon
Becherself
Becherův pohár 1976
Becherovka Championship
Becher's Detectiv
Bechon
Bechout
Bechershow
Betonix
BRG
Brick
BuGabOO
Hockey 2006
Imagine Bridge
Lander
Lodičkoidy
Moribund World
Okulděje][[
Skishow Slalom
Space Adventures
The Becher Rocket
Vychladni!

DEMOVERZE:
ArmA: Armed Assault
Eragon
Settlers II: 10th Anniversary CZ
Xpand Rally Xtreme
Murder on the Orient Express
Sam & Max Episode 2
Stoked Rider: Alaska Alien

VIDEA:
Bioshock
C&C 3: GDI vs. NOD
Crysis
Halo 3
Hellgate London
Infernal
Lost Planet
Mass Effect
Medal of Honor: Airborne
Reprobates
SSX Blur
Stalker
Supreme Commander
The Show
UFO: Afterlight
Warhammer: Mark of Chaos
World of Warcraft: Burning Crusade

BONUSY:
Scorpions WinCheater
ABCgames Cheater
Magazín Cubed
Vánoční scénář k Sid Meier's Railroads
Xfire
Herní klient serveru GamePark.cz
Herní klient serveru GameZone.cz

DOPLŇKY A MODIFIKACE K AMERICA'S ARMY
Manuály
AAWatcher 2.6

ARMA: ARMED ASSAULT

DEMO MĚSÍCE

Na pokračování domácího Flashpointu čekali někteří z nás jako na smilování. Zda se čekání skutečně vyplatilo, vám pomůže odhalit nedávno vypuštěná multiplayerová demoverze, v níž si můžete vyzkoušet část ostrova Sahrani ve třech multiplayerových módech. První z nich je kooperativní (1–8 hráčů), druhý Capture the Flag (1–16 hráčů) a poslední nese název Capture the Island (1–60 hráčů).

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK: WORLD OF WARCRAFT

Nespavost, podrážděnost z nefungujícího internetu, odpor k dennímu světlu a absolutní nechápání reálného světa? Pokud jste na sobě v poslední době zaznamenali některý z těchto příznaků, pak jste jedním z těch, u kterých propukl tzv. WoW syndrom. Jako účinnou protiléčbu doporučujeme projití našeho DVD a nainstalování některé z vybraných modifikací, díky kterým můžete hru upravit k obrazu svému. Nebo bude mít efekt spíše opačný a vaše závislost se ještě více prohloubí? Inu, kdoví…

NEPŘEHLÉDNĚTE: MAGAZÍN CUBED

Jste fanoušky firmy Nintendo a zdá se vám, že jí herní média věnují málo prostoru? Podobný názor mělo i několik nadšenců, když zakládali elektronický magazín jménem Cubed, jehož aktuální první číslo vám exkluzivně nabízíme na našem DVD. Jak bylo řečeno, titul je zaměřen výhradně na hry a hardware od Nintenda, což dokazuje aktuální číslo, v němž se jeho autoři koukli na zoubek konzoli Wii, kritickým okem pečlivě zhodnotili několik titulů na Nintendu DS a dokonce se trošku ohlédli za historií konzole Nintendo Gamecube.

Výzva: Jste-li autoři herně zaměřeného projektu a chcete se s ním pochlubit ostatním, neváhejte nás kontaktovat!

AA IRC 0.8
AAO URL
AA:O Tools 1.5
AA Configurator v.1.2
Clan Toools v2.0
Auto reportin 1.1
KeyOps v.1.1.1
PaSCam 0.2.6.1a Mini
Where's My Boys Stand Alone 1.4.0

DOPLŇKY A MODIFIKACE K WORLD OF WARCRAFT
Damage Meters
Titan Panel
Outfiter
ArchHUD
Atlas
BigWigs
CT_RaidAssist
OneBag
OneBank
Scrolling Combat Text
Simple Combat Log
Square Minimap
Strip
X-Perl Unitframes
SpinWOW
Záznamy z raidů

PATCHE:
Alpha Prime v1.01 CZ
ArmA: Armed Assault v1.02
Dark Messiah of Might & Magic v1.02
Gothic 3 v1.12
Sid Meier's Railroads v1.10
Splinter Cell Doupe Agent v1.02

SCREENSHOTY:
Burnout 5
Call of Duty Roads to Victory
Final Fantasy XIII
Loki
MotorSport
Sins of a Solar Empire
Warhammer Online

WALLPAPERY:
Bully
Europa Universalis 3
EverQuest 2: The Splitpaw Saga
F.E.A.R.: Extraction Point
MotorSport
Ridge Racer 7

TRAILERY
Fantastic Four
Shrek 3
Spider-Man
The Simpsons Movie
Transformers
Zahradník

SERVIS:
BSplayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quicktime Alternative
Total Commander

OVLADAČE:
nVidia Forceware 97.46
nVidia ForceWare 97.92
ATI Catalyst 6.12
VIA HyperionPro 5.10
nTune 5.05.18.00 Final
Intel Chipset Installation Utility 8.1.1.1010

TRAILER MĚSÍCE

Třetí díl Halo bude sázkou na jistotu. To ostatně potvrzuje nedávno vypuštěný trailer, který začíná poeticky rozmluvou dvou dětí ležících v trávě o tom, zda jsme ve vesmíru sami. Posléze už začne hutná akce a na scéně se objeví všem známý a (ehm) masami opěvovaný hrdina Master Chief.

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

První z oprav je určena pro značně chybový titul **ArmA: Armed Assault**. Její verze je 1.02 a vývojáři z Bohemia Interactive Studio jí opravují asi desítky různých více či méně závažných nedostatků ve hře. Jejich kompletní výčet je u patche v readme souboru. +++ Podobně se činili i autoři **Alpha Prime**, jelikož světlo světa spatřila oprava 1.01. Ta přináší několik optimalizací a opravuje náhodné padání hry ve videu na konci hry. +++ Poměrně zásadní novinky přináší patch v1.02 pro hru **Dark Messiah of Might & Magic**. Ten totiž k přináší novou „hardcore" obtížnost, dává možnost nastavit textury, vylaďuje chování postav a také opravuje řadu menších chyb +++ I skvostné RPG, jakým je **Gothic III**, se dočkalo patche. Jeho verze 1.12 optimalizuje chod hry, vylaďuje AI některých nepřátel, práci s lukem a spoustu dalších věcí. +++ Zásadní změny přináší oprava v1.10 do hry **Sid Meier's Railroads**. Nově se ve hře objevuje volná kamera, editor terénu a několik další drobnějších věcí. +++ Tím posledním, kdo uzavírá opravářskou bednu s nářadím, je **Splinter Cell: Double Agent**. Vznikl totiž patch v1.02, který řeší hlavně problémy s multiplayerovou částí hry a problémy s odemykáním bonusových předmětů.

[1] Co je tam na nebi nad námi?

[2] No přece starý dobrý Master Chief

[3] Který je zpátky v plné síle

[4] A jen tak nic ho nerozhodí

[5] Protože je vždy připraven nepřátelům nakopat zadky

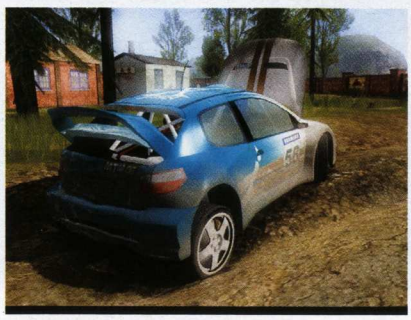
DEMOVERZE

ERAGON

Knižní bestseller jako počítačová hra? Inu, proč ne, alespoň to si řeklo několik chytrých hlav ve společnosti Sierra a výsledkem je (kromě filmové adaptace) i počítačová hra se spoustou efektních šarvátek, dechberoucích soubojů a jedním drakem. Eragon je hezky vypadající akční mlátička, která je příběhově věrná své knižní předloze. Vypuštěná demoverze dává možnost ochutnat začátek plné verze hry a dokonce obsahuje i pěkný úvodní filmeček.

SETTLERS II: 10TH ANNIVERSARY CZ

Taky je milujete tak jako my? Řeč není v tomto případě o nikom jiném než roztomilých Settlerech. Osadníci původem z Německa si získali srdce nejednoho strategického hráče a remake v podobě Settlers II: 10th Anniversary nás v jejich kvalitách jen utvrdil. Pokud si i vy chcete vyzkoušet budování vlastního města, trochu bojů a vůbec zažít všechnu tu prima zábavu a bžundu, doporučujeme vám vyzkoušet demoverzi, která přichází kompletně v českém jazyce.



XPAND RALLY XTREME

Nedočkavé tiky v rukou, vůně benzínu, spálených pneumatik, trocha potu a prachu. V takovém duchu se nese závodní hra Xpand Rally Xtreme od polského Techlandu. Ochutnávková demoverze dovoluje vyzkoušet hned dva módy v singleplayeru, přičemž jeden z nich je arkádový a druhý se snaží hrát na realističtější notu. Oba dva si můžete vyzkoušet buď na asfaltové trati kdesi v Malajsii, nebo naopak v úzkých uličkách slunné Itálie. Demoverze v sobě obsahuje ochranu StarForce.

SAM & MAX EPISODE 2

Králík a pes jsou zase zpátky! Že nevíte, o kom je řeč? No přeci o povedené dvojici detektivů jménem Sam & Max! Jejich autoři z TellTale Games se rozhodli, že nám budou jejich dobrodružství servírovat na epizody, a tady je druhá z nich. Začíná opět v kancelářích našich detektivů a protentokrát bude jejich úkolem vyřešit

jeden problém s držením rukojmích v televizním studiu. Myslíte si, že se vám povede tento případ vyřešit?

STOKED RIDER: ALASKA ALIEN

Pokud vás zklamala letošní zima a chtěli byste si to vynahradit, rozhodně byste neměli minout snowboardový simulátor Stoked Rider Alaska Alien. V něm si dozajista užijete spousty sněhu, volnosti a především také mnoha šílených triků. Jelikož tato hra neklade na hráče přehnané nároky, je to ideální titul, u něhož můžete relaxovat do doby, než sníh skutečně spadne. Hratelná ochutnávka vám nabídne vyzkoušet svůj um ve dvou závodech a přitom můžete vystřídat tři různá prkna.

HARDWARE

computer speciál

zima 2006/2007

PRŮVODCE PRO NÁKUP NOVÉHO POČÍTAČE

TIPY A TRIKY, JAK DOSTAT Z POČÍTAČE MAXIMUM

computer

V prodeji od 18. listopadu za 149 Kč

vydává mediální dům
www.cpress.cz

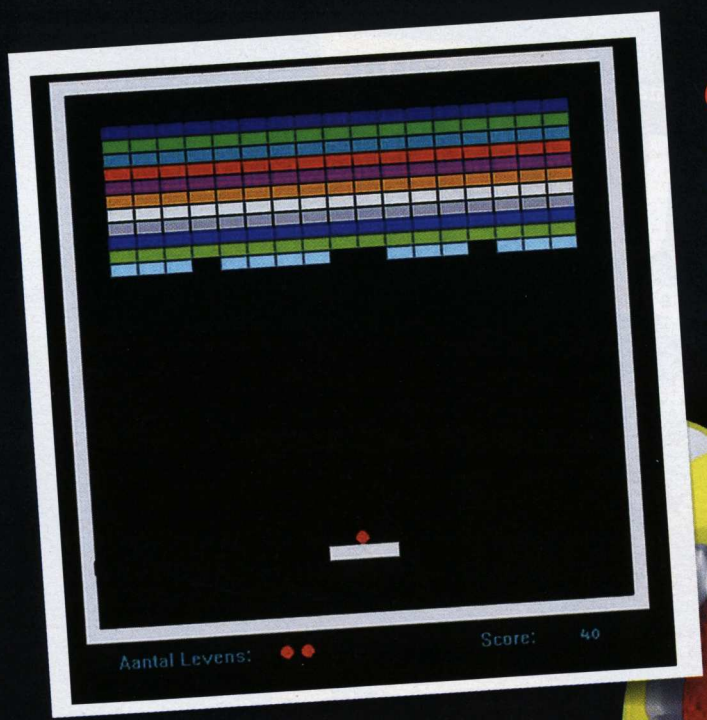
MYSLÍTE SI, ŽE NEJVÍCE HER VYCHÁZÍ PŘED VÁNOCI?

CHYBA!

ÚNOROVÉ DOUPĚ VÁS PŘESVĚDČÍ, ŽE JICH NIKDY VÍCE POHROMADĚ NEBYLO!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ DOUPĚ

SPOJUJÍCÍ MODERNÍ HRY S LEGENDAMI VYJDE 21. ÚNORA



OBŘÍ TÉMA: EMULACE HER

- co všechno lze emulovat
- kde shánět hry
- největší legendy, které stojí za vyzkoušení
- je to legální?
- doplňte si herní vzdělání a zahrajte si hry, před nimiž moderní tituly blednou závistí!

VÝHERCE SOUTĚŽE

Nabušený herní počítač s monitorem vyhrává:
Aleš Holovský

SEZNAM INZERENTŮ

Axima ..... 3. obálka
CD Projekt Czech 5
CD Projekt Czech ..... 4. obálka
Cenega Czech 25
Cinemax 33
Computer Press 39, 48, 59, 102, 113
Expres Stores 17
Flexio 67
Terinvest 63
TN Trade ..... 2. obálka

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

mojelogo
www.mojelogo.cz
wap.mojelogo.cz

Break.cz - Pouze ty nejlepší mobilní hry!
www.break.cz

BREAK

VYPRAVIL JSI 10 000 MUŽŮ, ABY SE VYDALI NA KŘIŽÁCKOU VÝPRAVU.

SNAŽÍŠ SE VDÁT SVOU MLADINKOU PRINCEZNU ZA STÁRNOUCÍHO NEPŘÁTELSKÉHO GENERÁLA.

A TAKÉ MUSÍŠ POSÍLIT OBRANU, NEBOŤ TVÁ POPULACE SE STÁLE ROZRŮSTÁ.

BITVY JSOU POUZE ZAČÁTEK.

U KAŽDÉ HRY TIŠTĚNÁ MAPA SVĚTA A PLAKÁT JAKO DÁREK!

Až zařinčí štíty a tví vojáci vítězně potáhnou z bitvy, nesmíš zapomínat ani na svůj národ. Potřebuješ řídit ekonomiku, šířit svou víru a potírat cizí světonázory. Také bys měl vdávat princezny a získávat tak nová a nová území. A v neposlední řadě tě čekají i války s nepřáteli. V letech 1080 – 1530 musíš uplatnit všechen svůj um a taktiku a stát se absolutním vládcem středověkého světa.

JIŽ V PRODEJI

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

www.totalwar.com

PC DVD ROM

The way it's meant to be played NVIDIA

TOTAL WAR

The Creative Assembly

POWERED BY gamespy

CDPROJEKT

SEGA

www.sega-europe.com

Total War Software © 2002-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War, Viking Invasion, Shogun: Total War, Mongol Invasion, Rome: Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.